月刊

SNK公認 [NEO・GEOオフィシャル情報誌]

2000年12月1日発行(毎月1回・1日発行)第6巻第12号／通巻67号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

NEO・GEO FREAK

ネオジオフリーク

2000
630 yen

12 月号

芸文社



ネオジオヒストリー
〜完結編〜

特別付録
森気楼氏描き下ろし
スペシャルポスター「道」


SNK
www.neogeo.co.jp
NEO GEO
宿敵が待つ決戦場へ
ライバル
ステージ
THE KING OF FIGHTERS 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
TM
©SNK 2000
新登場!ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
ネオジオROM版 12月21日発売予定/予価38,000円（税別）
今世紀のラストを飾るミレニアム決戦に挑め!!
●多彩な裏キャラを使って楽しめるアナザーストライカー!
●対戦をさらに熱くするアクティブストライカーシステム!
●画面は開発中のものです。
●NEOGEOはSNKの商標です。


NEOGEO POCKET
仲間？友達？それとも・・・？ 新感覚「にげられ」RPG登場！
にげロンパ
nige-ron-pa
モモ
リオ
それは、人間と魔物が共存する不思議な世界"ニゲロンパ"での物語。
不純な(?)動機からワールドワーカーになったリオとモモの行く末やいかに?!
仲間を募集するニャ！
ハガキやポスター、テレビCMや飛行船…
様々な宣伝方法で仲間を募集しましょう。
募集方法によって、ユニークで
個性的な人(?)たちが応募してきます。
仲間の性格は要チェック！
仲間たちの性格は、まさに十人十色。
性格と合わない行動をさせ続けると、
パーティーを去っていってしまうことも…。
[RPG]
にげロンパ
©電脳映像製作所
11月23日発売予定
価格3,800円（税別）
NEOGEO POCKET
新作ソフトラインナップ
INFINITY
インフィニティ キュア Cure.
[恋愛アドベンチャー]
INFINITY Cure.
©KID
11月23日発売予定
価格4,800円（税別）
【優夏】
ど……どういうこと！？
明日は変えられるはず… 「インフィニティ」ここに完結。
本格プロレスゲーム登場
目指すは王者の座のみ!タフな奴だけが生き残る!!
BIG BANG PRO WRESTLING
ビッグバンプロレス
[プロレス] ©SNK2000
11月23日発売予定価格3,800円（税別）
新登場！「NEOGEO SHOPPING」ネオポケのアイテムがネットで購入可能。くわしくは、SNKホームページをご覧ください。
株式会社SNK 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F ●仕様・発売日・価格等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。

12 CONTENTS

22 最終攻略補完計画 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

ネオポケ&コンシューマ・インフォメーション

パチスロ　アルゼ王国4 [PS] ---------- 62
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　Final edition [DC] ---------- 63
ザ・キング・オブ・ファイターズ　2000 [NG] ---------- 63
ビッグバンプロレス [NP] ---------- 63
パチスロ　アルゼ王国ポケット　DELSOL2 [NP] ---------- 64
にげロンパ [NP] ---------- 64
メタルスラッグX [PS] ---------- 64
INFINITY cure. [NP] ---------- 64

※[PS]＝プレイステーション／[DC]＝ドリームキャスト／[NP]＝ネオジオポケット／[NG]＝ネオジオ家庭用ROM



声優連載コラム

Hello,Goodbye／安井邦彦 ★ ---------- 138
さかなのさんぽ／生駒治美 ★ ---------- 139

連載コミック

アルゼ宣伝課 中村はんの"今日もタルいわ"／イラスト・菊地翔壱 ---- 137
リョウの朝ごはん／日向星花 ---------- 140
月刊4コマFREAK／坂崎拓海 ---------- 142

Welcome To PaoPaoCafe first!
パオパオカフェ1号店へようこそ！ ★★★★★★★★★★★★★ ---------- 96
新作発売予定リスト ---------- 112

パオパオカフェ2号店へようこそ！
パレットキャンバス ★ ---------- 114
天晴EXCELLENT ★ ---------- 116
特選同人誌コーナー ---------- 118
ストーリーアルバム／愛のてほどきR ★ ---------- 122

NEO・GEO TOPICS ---------- 140
通販コーナー ---------- 141
読者プレゼントコーナー ★ ---------- 142
奥付 ---------- 144

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●SNKオールスターズ
イラスト●NAOIQ、北千里、TONKO、ファルコン、ボーラーボーイ(ヒロアキ、しんくん)(SNK)©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

ネオジオヒストリー ～完結編～

4 ネオジオ・グラフィティー

10 ネオジオゲームワールド

65 KOF用語辞典&没キャラ設定資料

122 NF表紙イラストギャラリー

126 キャラテキ祭

ネオジオヒストリーついに完結編だ!!

ネオジオグラフィティー

NEO・GEO Grafity

『餓狼伝説』『ザ・キング・オブ・ファイターズ』など、数々のビッグタイトルを世に送り出してきたネオジオ。その姿も時代に合わせて色々な変化を遂げている。

ここではネオジオが11年という歴史の中で歩んできた道を改めて振り返ってみることにしよう。懐かしい中にも新たな発見があるかもしれないぞ。

ハード……Hard

業務用から家庭用へ…ネオジオゲームを育んだフィールド

MVS筐体の大きな魅力とは

ゲームセンターでなにげなくプレイされているMVS筐体。その種類も時代のニーズに合わせて変化してきたというのは知ってるかな？

そもそもMVSというのは、マルチビデオシステムの略。このMVS本体とロムカセットというのが標準仕様で、基本的にはロム売りという形で販売をおこなう。

このMVS筐体が、ゲームセンターにも大きく貢献してきた。本体の中に、なんと最大6つのロムが入ってしまう。ということは新作が出ても新しいロムカセットを購入し、入れ替えるだけでOK！　いちいち15万円以上かかる基板を購入することを考えればとてつもなく安上がりってこと。



最大330メガはスゴイ！　これが最大6つも入るなんて！

これはゲームセンター側にとっても大きな利点だよね。

それからもネオジオの進化は止まらない。

「ネオジオ次世代機」と呼ばれた「ハイパーネオジオ64」の登場。

3Dの機能を持った64ビットのハイパーマシンだ。

さらには『武力ONE』で使われたコンパネ。レバーとボタンの位置が入れ替わっているという画期的なデザインが話題を呼んだのも記憶に新しい。



100メガショック第1弾の『龍虎の拳』

ゲームセンターに遊びに出かけた際は、これらハードたちのちょっとした違いなどに気をつけてプレイしてみよう。ネオジオの歴史を感じることができるかもね！


MVS筐体には数種類のゲームが入る。セレクトボタンを押して、プレイしたいゲームを選択するのだ


ネオジオゲームは日々進化を続けているのだ！


ハードだけじゃない。それに合わせてゲームも成長していく

1990

- ●NAM-1975（SNK）
- ●ベースボールスターズプロフェッショナル（SNK）
- ●麻雀狂列伝―西日本編―（SNK）
- ●マジシャンロード（ADK）
- ●トッププレイヤーズゴルフ（SNK）
- ●ライディングヒーロー（SNK）
- ●ニンジャコンバット（ADK）
- ●ザ・スーパースパイ（SNK）
- ●サイバーリップ（SNK）
- ●ジョイジョイキッド（SNK）
- ●リーグボウリング（SNK）

1991

- ●ゴーストパイロット（SNK）
- ●戦国伝承（SNK）
- ●キング・オブ・ザ・モンスターズ（SNK）
- ●ラギ（ADK）
- ●ASOⅡ―ラストガーディアン―（SNK）
- ●バーニングファイト（SNK）
- ●クロススウォード（旧クロスソード）（ADK）
- ●2020年スーパーベースボール（SNK）
- ●ロボアーミー（SNK）
- ●ラリーチェイス（旧スラッシュラリー）（ADK）
- ●餓狼伝説―宿命の闘い―（SNK）
- ●戦国伝承（SNK）

1992

- ●フットボールフレンジー（SNK）
- ●サッカーブロール（SNK）
- ●ミューテイション・ネイション（SNK）
- ●ラストリゾート（SNK）
- ●ベースボールスターズ2（SNK）
- ●ニンジャコマンドー（ADK）
- ●キング・オブ・ザ・モンスターズ2（SNK）

ゲーセンの興奮をそのまま家庭で

当時「ゲーセンのゲームがそのまま家庭で楽しめる」と、ユーザーたちの度肝を抜いた「ネオジオ」。定価はなんと4万8千800円。ロムカセットは1本2万8千円～3万2千円と高価な値がついていたのだが、それを補って余りある性能は、まさに家庭用ハードの中では驚異といえるだろう。



ロムカセット1本あたりの値段で現在発売されている他のハードが楽に買えてしまうほどの高価さ。スゴイ…



こんなアニメーションもロード画面ならでは

そして従来のロムカセットの他に、CD-ROMでの供給がされるようになった。「ネオジオCD」という新たなハードが登場。

CD-ROMになったことで定価が下がり、入手もしやすくなった。それでも、問題の長いロード時間を嫌う人は多く、再びロムカセットに戻ってしまうユーザーも多かったと思う。

そこで今度は倍速CD-ROMドライブを搭載した「ネオジオCDZ」が登場。高速化によってロード時間が短くなり、快適にゲームを楽しむことができるようになった。

このように家庭用ネオジオも日々進化を続け、劇的に変化していく家庭用ハードの中で衰えることなく10年以上も現行機種としてあり続けているのだ。

ところで現在家庭用ゲーム機ではもはや当たり前となっている「メモリーカード」。これも実はネオジオが先駆者だったって知ってる？ プレイステーションの「メモリーカード」、ドリームキャストの「ビジュアルメモリ」。これらを使った家庭用ハードとアーケードゲームをリンクさせるというシステムは、『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』でもおなじみだけど、ネオジオは10年以上も前にすでに実用化していたというから驚き。



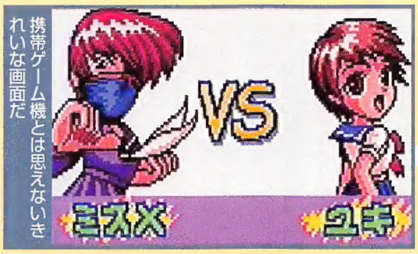
CD版の方には特典が色々ついてたり…



ロムカセットからCD-ROMへ。しかしそのロード時間の長さ故に懸念の声も多くあった…



CD-ROMドライブの高速化によってロード時間に関する問題は解消！



携帯ゲーム機とは思えないきれいな画面だ



『サムスピ』、『武力』の格闘以外にガンシュー、レースゲームも発売された

アルゼIR広報室 中村昭夫氏の コ・メ・ン・ト

ネオジオ、ネオジオCD、ネオジオポケット等、様々なハードがありますが、特にネオジオ（家庭用・業務用）は、10年以上現行機種で遊べるハードとして誇りに思っています。

「ゲームセンターの興奮をそのまま家庭で…」なんてフレーズが懐かしいなぁ。

メモリーカードシステムもそうだけど時代を先取りしてたよね！





現在では携帯ゲーム機「ネオジオポケット」とドリームキャストとの連動まで可能になった

●アンドロデュノス（ビスコ）
●ワールドヒーローズ（ADK）
●龍虎の拳（SNK）
●ビューポイント（サミー工業）
●餓狼伝説2－新たなる闘い－（SNK）
●得点王（SNK）

1993

●戦国伝承2（SNK）
●ファイヤー・スープレックス（SNK）
●ワールドヒーローズ2（ADK）
●サムライスピリッツ（SNK）
●餓狼伝説スペシャル（SNK）
●ミラクルアドベンチャー（データイースト）

1994

●龍虎の拳2（SNK）
●フライングパワーディスク（データイースト）
●ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト）
●得点王2（SNK）
●ワールドヒーローズ2JET（ADK）
●トップハンター（SNK）
●ぐるりん（フェイス）
●ファイトフィーバー（ビッコム）
●雀神伝説（エイコム）
●ソニックウィングス2（ビデオシステム）
●痛快ガンガン行進曲（ADK）
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）
●作戦名ラグナロク（NMK）
●パワースパイクスII（ビデオシステム）
●真サムライスピリッツ（SNK）
●ダンクドリーム（データイースト）
●パズルボブル（タイトー）

キャラクター……Characters

長い歴史の中でも色あせることなくファンを魅了し続ける役者たち

SNKキャラクターたちの魅力とは

ネオジオゲームを語るうえで絶対にはずせないのが、登場するキャラクターたちの存在である。彼らは単なる「プレイヤーキャラ」としてではなく、それぞれ独自の設定が作られていた。

ネオジオゲーム初の大ヒット作『餓狼伝説』では、養父を殺されてしまった主人公テリー・ボガードが、弟アンディとともに敵討ちにいく…。

敵と闘って勝つという単純なシステムの中に、ある意味等身大なキャラクターによるストーリーを絡ませ、より感情移入がしやすくなった。

キャラたちに命を吹きこんだ声優たちの存在も手伝って、もはやキャラたちは2次元の世界を飛び出し、その独立した存在を確かな物にしていることは明白なのである。

そんな中でSNKキャラたちの祭典『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズが登場。『餓狼伝説』シリーズや『龍虎の拳』シリーズなどから選りすぐりのキャラたちが参戦、闘いをくり広げるという、ファンにとってはまさに夢のゲームだっただろう。

ここから生み出されたオリジナルキャラクター草薙京。そのライバルキャラとして設定された八神庵。この2人の人気は女性を中心に今でもとどまることを知らない。

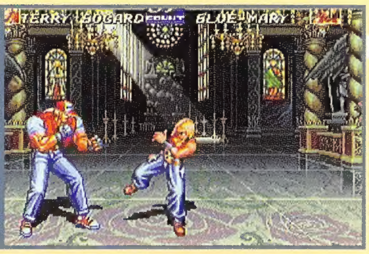
その他ビキニ時代から現在のセーラー服まで、長い間ファンを魅了し続けてきたSNKの永遠のアイドル麻宮アテナや、アイヌの巫女ナコルルなど、ファンの世代は変われど、色あせることなく常に慕われてきたSNKのキャラクターは、ゲームにより一層の深みを与えてくれた。

一部のユーザーに「最近のSNKのゲームはキャラ重視で、ゲームそのものを楽しむ要素が少ない」と、いわゆる「キャラゲー」という烙印を押されてしまっているのもまた事実ではあるが、キャラを通して新たなゲームの魅力に触れることができるという考え方もある。

この先またどのようなキャラが登場するのか…心のどこかで期待しているファンも多いことだろう。



SNKを代表するお三方。現在も多くのファンを集めている本当の意味での実力者！



餓狼といえばこの人。へーイ！な感じです



作品中での色恋沙汰もお手のもの？



「サムライ」っていう設定もなかなか新鮮だったよね



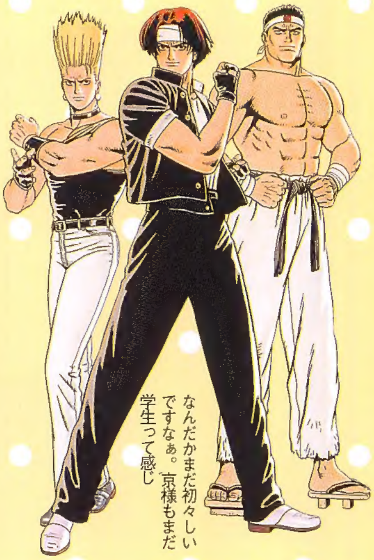
KOFといえばこの方かなあ。さすが京様



チームエディットが可能になった『KOF'95』



この方はキレイに歳取りましたよね！　なんだかしぶ～いオジサマになってて大感激（『蒼紅の刃』参照）♡



なんだかまだ初々しいですなぁ。京様もまだ学生って感じ

1995

- ●ボンバーマン　ぱにっくボンバー（エイティング）
- ●ギャラクシーファイト（サンソフト）
- ●クイズ　キング・オブ・ファイターズ（ザウルス）
- ●ダブルドラゴン（テクノスジャパン）
- ●得点王3（SNK）
- ●餓狼伝説3―遥かなる闘い―（SNK）
- ●風雲默示録―格闘創世―（SNK）
- ●クロスソウォードⅡ（ADK）
- ●ワールドヒーローズパーフェクト（ADK）
- ●天外魔境真伝（ハドソン）
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）
- ●アイドル麻雀　ファイナルロマンス2（ビデオシステム）
- ●パルスター（エイコム）
- ●超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン）
- ●ステークスウィナー（ザウルス）
- ●将棋の達人（ADK）
- ●ソニックウィングス3（ビデオシステム）
- ●ADKワールド（ADK）
- ●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK）
- ●まるこデラックスクイズ（タカラ）
- ●パズルdeポン！（ビスコ）
- ●リアルバウト餓狼伝説（SNK）
- ●NEO・GEO SPECIAL（SNK）

1996

- ●ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ）
- ●ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝（SNK）
- ●押し出しジントリック（ADK）

時とともに成長していくキャラ

次々と生み出されてきたキャラクターたち。彼らもまたプレイヤーと同じく時とともに成長を重ねてきた。

『龍虎の拳』シリーズでは、主人公であるリョウ・サカザキに寄り添い、守られてきた妹、ユリ・サカザキがやがて格闘家としてデビュー、今では兄とともに極限流布教のため、そして己の力を高めるべく日々鍛錬に勤しんでいる。

『餓狼伝説』シリーズでは韓国のテコンドー使いキム・カッファンの幼い息子たちがサブキャラクターとしてちょくちょく登場していたが、餓狼最新作『餓狼MOW』ではりっぱに成長し、プレイヤーキャラとなった。

また同作品には『餓狼伝説』シリーズでは欠かせない永遠の悪役（?）、ギース・ハワードの忘れ形見であるロック・ハワードが、テリーに替わる新主人公として登場。

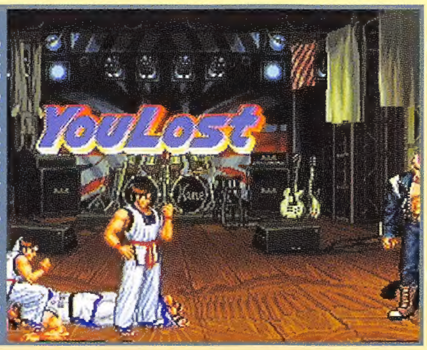
このような世代交代も格闘ゲームの中では画期的な設定だったのではないだろうか。

これによって同じシリーズでも新たな気分でプレイすることが可能になった。

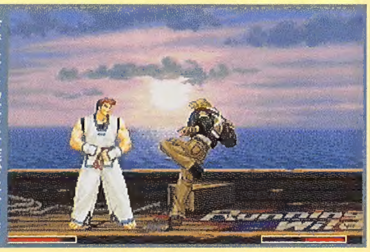
昔からの作品を見守ってきたファンにとっては、なんだか子の成長を見守る親のような気持ちになれるといっても過言ではないと思う。



こんなにおしとやかに見えたユリも、今ではこんなお姿に（笑）

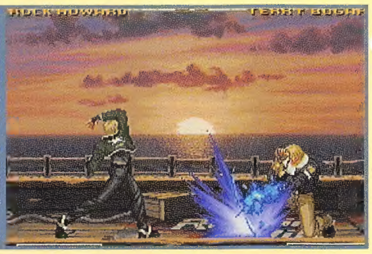


こんなやんちゃなお子ちゃまたちだったのにね



今ではこんなに立派になりました。パパも感激♡





こちらの息子さんも精進されているご様子



悪夢にまでなっちゃうおちゃめなパパだ！



りっぱに成長した息子たちの姿に、お父さんも感激!?

アルゼIR広報室 中村昭夫氏の コ・メ・ン・ト

各タイトルごとにマイキャラがいるので、大変悩むところなのですが…。

その中でも「ライデン」や「アースクエイク」、「タン・フー・ルー」や「チョイ・ボンゲ」なんかが好きなデブ、チビ…いやいやキャラクターですね。女性キャラだとショートカットで気の強そうな羅刹ナコルルがタイプです（笑）。





こちらは残念ながら（笑）ショートカットではないけど気の強そうな表情がこれまた可愛い羅刹ナコちゃん

- ●マジカルドロップ2（データイースト）
- ●真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SNK）
- ●メタルスラッグ（ナスカ）
- ●オーバートップ（ADK）
- ●NINJA MASTER'S～覇王忍法帖～（ADK）
- ●神凰拳（ザウルス）
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）
- ●風雲スーパータッグバトル（SNK）
- ●ステークスウィナー2（ザウルス）
- ●得点王　炎のリベロ（SNK）
- ●サムライスピリッツ天草降臨（SNK）
- ●わくわく7（サンソフト）
- ●フットサル（ザウルス）
- ●NEOドリフトアウト（ビスコ）
- ●超鉄ブリキンガー（ザウルス）
- ●KOF'96 ネオジオコレクション（SNK）
- ●ティンクルスタースプライツ（ADK）
- ●BREAKERS（ビスコ）

1997

- ●リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）
- ●マジカルドロップ3（データイースト）
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
- ●ROUNDTRIP RV（筐体タイプ）（SNK）
- ●ショックトルーパーズ（ザウルス）
- ●～幕末浪漫～月華の剣士（SNK）
- ●侍魂～サムライスピリッツ～（SNK）

1998

- ●ブレイジングスター（夢工房）
- ●メタルスラッグ2（SNK）

ソノタ ---------- Other

1つのゲームを飛び出して大活躍 ファン心をくすぐる企画の数々

キャラクターグッズの数々

先で説明した通り、SNKが生み出した魅力あふれるキャラクターたちは、ついにはゲームの世界を飛び出していった。

『餓狼伝説』シリーズ、『龍虎の拳』シリーズ、『サムライスピリッツ』シリーズからはアニメが登場。ゲームの世界観そのままに、今度はアニメの世界でも大活躍、新たなファンも獲得した。

特に『餓狼伝説』は劇場版まで登場、アニメオリジナルのキャラが作られ、またキャラクターデザインを大張正巳氏が担当。その魅力をたくさんの人々に見せつけたことだろう。こちらはビデオ屋さんでも見かけるので、まだ1度も観たことがないという人はぜひ！

そしてゲーセンで相変わらずの人気といえばクレーンゲーム。その景品としてもたくさんのキャラクターたちが登場した。

キーホルダーや人形、一風変わったものといえば『サムライスピリッツ』シリーズのかけじく型タペストリー、『KOF』シリーズからは、登場する各キャラクターのオリジナルストーリーを収録したシングルCDなどがあった。

また、「SNKサポーターズクラブ」なるものが設立され、会報誌の通販コーナーではテレホンカードやTシャツ、目覚まし時計など、様々なグッズが紹介されている。

グッズ以外では京やテリーなどのコスチューム、俗にいうコスプレ衣装の方も充実している。これを着てキャラクターになりきったらちょっと気持ちいいかも…。



サムライスピリッツOVAシリーズ第2巻。キャラデザは七瀬葵氏が担当。ナコルルファン必見！



ナコルルの声はゲームと同じく生駒治美氏が担当。しかしゲームを知らなくても充分楽しめるハズ！



やはり全キャラそろえてこそ真のマニアと呼べるのだ！ ついついお金を使いすぎちゃって、結構困り物かも



よく見るとちょっと怖い顔…。でも好きなキャラを身に着けていられるなんて、これ以上の幸せはないよね

最高レベルといえる音楽の世界

ゲームに決して欠かせない要素といえば、その中で流れている音楽。普段ゲームをプレイしている最中はあまり気にも留めていないと思うが、ネオジオゲームの音楽はそれ単体で聴いていても充分満足できる会心のできとなっている。実際音楽だけを流して楽しむ人も多い。

これらのゲームミュージックは、SNK新世界楽曲雑技団のメンバーによって作られ、CD化されている。

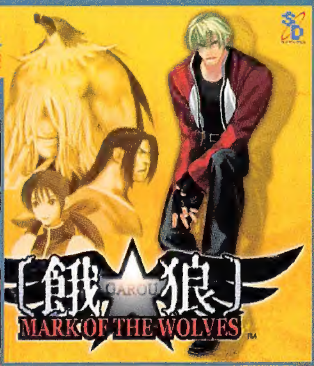
さらにはアレンジバージョンというものまでに発展し、より美しく、聴き応えのある音楽へと仕上がっていく。

本ページ担当は、1度取材でスタジオを訪れたことがあるが、そこでは打ちこみではなく、耳をつんざくような生のギターサウンドが聞こえてきたのを覚えている。ここは一つゲームをする手を一時止めて、音楽に耳を傾けてみるべし。

また、『KOF'96』からは「ラジオドラマ」なるものが登場し、それもまた大好評となった。

そうして数々のイベントがおこなわれていくようになるのだ。

オリジナルバージョンにはボイスコレクションやエフェクトも収録されている



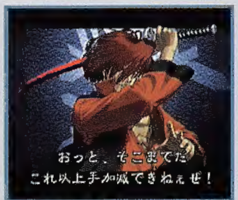


なんとネオジオポケットのゲームからもサントラが登場



「小安・氷上のゲムドラナイト」では数々のラジオドラマが放送された

●リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS（SNK）
●オフビートレーサー！（筐体タイプ）（SNK）
●ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY（SNK）
●ブレイカーズ・リベンジ（ビスコ）
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS（SNK）
●ビーストバスターズ セカンドナイトメア（筐体タイプ）（SNK）
●サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝（SNK）
●ショックトルーパーズ セカンドスカッド（ザウルス）
●幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～（SNK）



ひぃぃ～！ 極楓（しかも覚醒）髪の毛血の色ですぅ

1999

●餓狼伝説 WILD AMBITION（SNK）



ギースも一緒にどかーん！最高の花火を上げてやるぜ！

●メタルスラッグX（SNK）

今世紀最大！ 歴史的イベント

格ゲー界最大といっても過言ではない歴史的イベント、「SNK VS. CAPCOM」。両社のキャラクターが1つのゲームで闘いをくり広げるなんて、誰もが夢だと思っていたことがついに現実となってしまったのだ！

その第1弾『激突カードファイターズ（NP）』をはじめ、『頂上決戦最強ファイターズ（NP）』、そしてまさしく夢のアーケード『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』と続々登場。京とリュウ、テリーとケン…SNKとCAPCOMのキャラが「最強」の名をかけて激突する！

『激突カードファイターズ』では格闘ゲーム以外の新たなジャンルを開拓した。

『頂上決戦最強ファイターズ』では、「オリンピックモード」なるものが存在し、そこではSNK、CAPCOMともに懐かしのゲームを再体験することもできた。

そして締めくくりの『CAPCOM VS. SNK』では、イラストもSNK森気楼氏、CAPCOM西村キヌ氏と豪華メンバー。ファンとしては、森気楼氏の描くCAPCOMキャラ、西村キヌ氏が描くSNKキャラが見られるだけでも興奮モノ。

オマケにネオジオポケットからドリームキャスト、そしてアーケードへと連動していて、まさにすべてのゲームを遊びつくすことができるようになっている。

これはシリーズすべてを遊び倒すことをオススメする。



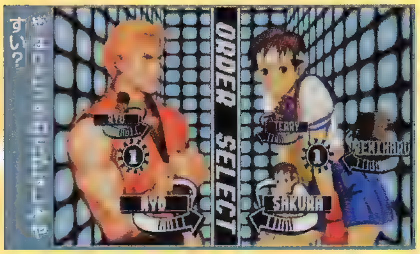
この力強いイラストを見よ！ SNKとCAPCOM、双方の代表キャラががっちりと拳を交わしている



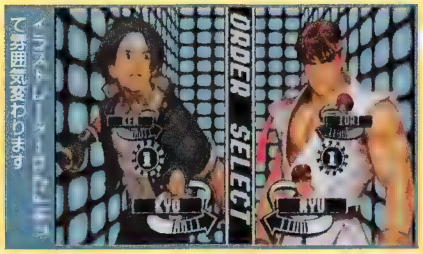
誰がこん[illegible]リョウとさくらが[illegible]っている…



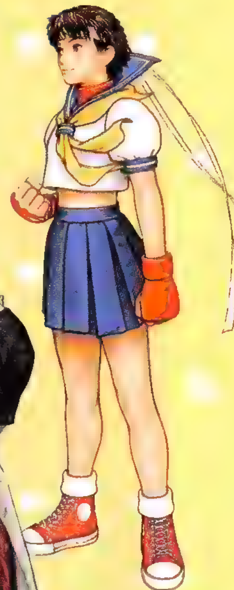
もちろん京サマ健在！ [illegible]フィールドでも燃えまくり



[illegible]すい？

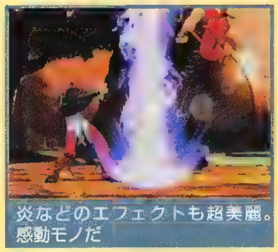


イラストレーター[illegible]て雰囲気変わります





2人のイラストレーター様を見比べてみると、なんとも…♡ 俺ってホント等身高いのねん♡

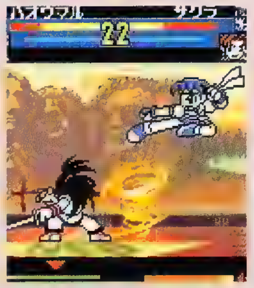


炎などのエフェクトも超美麗。感動モノだ

アルゼIR広報室 中村昭夫氏のコ・メ・ン・ト

読者の皆さんをあっ！と驚かせたことといったら「SNK VS. CAPCOM」のゲーム化ではないでしょうか？

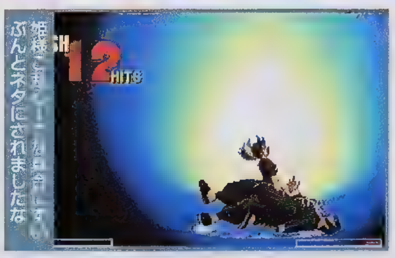
ネオジオポケットからはじまり、「CAPCOM VS. SNK」でドリームキャスト、アーケードへと続いていった訳ですからね…。ほんと！ 20世紀を締めくくるにふさわしいビッグプロジェクトだと思います。





京の彼女である「ユキ」。声優は一般公募だった。オーディションも盛り上がり、1つのイベントとして大成功

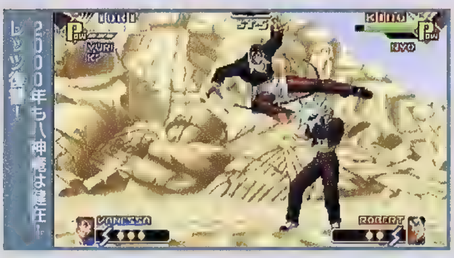
- ●武力～BURIKI・ONE～（SNK）
- ●キャプテン・トマディ（ビスコ）
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（SNK）
- ●原始島2（夢工房）
- ●餓狼 MARK OF THE WOLVES（SNK）
- ●STRIKERS 1945 PLUS（彩京）



姫様[illegible]ぶんとネタにされましたな

2000

- ●メタルスラッグ3（SNK）
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNK）



2000年も八神庵は健在！ レッツ[illegible]

ネオジオゲームワールド

NEO・GEO GAME WORLD

ネオジオゲームをまとめて紹介！

今まで数多くのネオジオゲームが発売されてきたが、『餓狼伝説』や『ザ・キング・オブ・ファイターズ』など、不動の人気を誇る作品たちを、シリーズ別にして順に紹介していく。
同じシリーズの中でもどんどん成長していくゲームたちから、ぜひとも歴史の流れを感じとって欲しい。

餓狼伝説シリーズ

「ネオジオゲーム」といえばコレ！ 格闘ゲームの原点ここにあり！

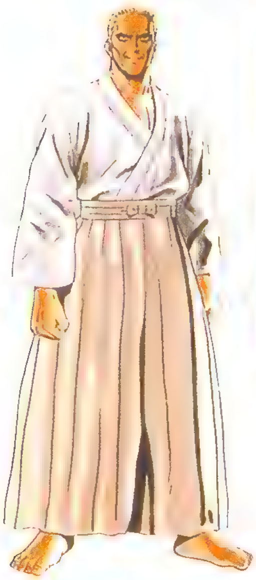
餓狼伝説

プレイヤーキャラはテリー、アンディ、ジョーの3人。養父の敵であるギース・ハワードを倒すべく立ち上がった主人公…。

暗いストーリーとはうって変わって割と華やかな「キング・オブ・ファイターズ」という舞台で闘いはくり広げられていく。

ラスボスはもちろんギース。鬼のような連続当て身で容赦なく投げ飛ばしてくれます。

なんとかギースを倒すと見られるビルからの転落シーンはあまりにも有名。確かに死亡が確認されたはずなんだけど、実際にはあれから何度生き返ったことか…。







餓狼伝説3

『餓狼伝説3』といえば秦兄弟初登場！　年齢の割には凶悪な顔（操られてるからなんだけど…）と、設定の割には低く見える身長（失礼）がたまらないのか、女の子を中心にブレイク。

特に弟さんの方は作品を重ねるごとに美しくなっていってるような気がします。

先祖の力で操られるその姿はまさに大人顔負け。

秘伝書をめぐる闘いが、大きな波紋を生み出しているようです。

ちなみにネオジオフリーク創刊号での巻頭攻略記事は、この『餓狼伝説3』でした。懐かしい！



この頃はまだちょっと悪人顔。でもここからどんどん美化されていくのだ





餓狼伝説 WILD AMBITION

餓狼がついに3Dポリゴンになってしまいました。

当時のファンの間では様々な論争がくり広げられていたようです。

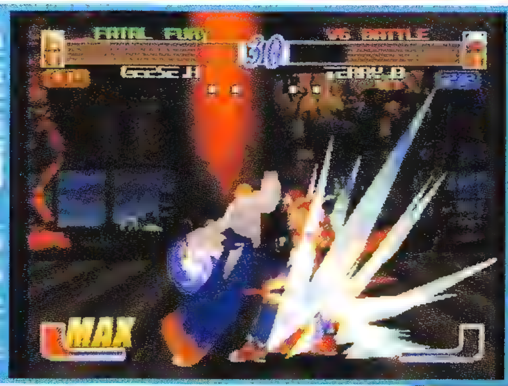
こちらのラスボスはご存知ギース・ハワード氏。デッドリーレイブやレイジングストームも立体的になって、迫力倍増です。

でもやっぱり餓狼は2Dの方がいい！ってことで、NFのソフトワースト10のコーナーでも常に上位をキープしていたという輝かしい実績を持っています。

しかしプレイステーション版ではロード画面のイラストの美しさに思わず見入ってしまった人も多いはず。

コマンド入力で使えるようになる隠しキャラ、スーツギースもなかなか好評でした。





[illegible]



ここでもやっぱりギース様。

餓狼伝説 MARK OF THE WOLVES

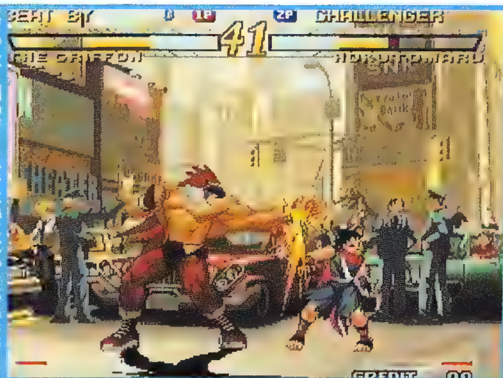
いわずと知れた『餓狼伝説』シリーズ最新作。

なんとギース・ハワード氏の息子、ロック・ハワードが新主人公として登場。

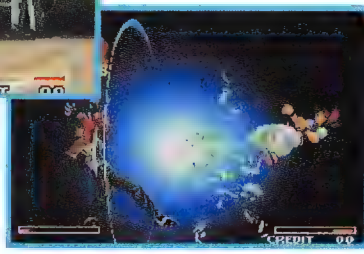
従来のプレイヤーキャラをほとんど新キャラと入れ替えるという、大胆な試みが話題になり、反応も賛否両論様々でした。

ロックの他にもキム・カッファンの息子たち、ドン&ジェイがたくましく成長した姿を披露。昔からの餓狼を知っている人はうれしかったんじゃないでしょうか。

システムの方も、ジャストディフェンスなどの駆け引きが楽しく、また技のエフェクトも派手で、見た目にも楽しませてくれます。なんだか餓狼らしさがなくなったという声もあるけれど…。



まったく別のゲームみたいになっちゃった。新たな気分で挑むべし！



[illegible]





奇妙な三角関係。しかしテリーがロックの親代わりとなった

餓狼伝説シリーズ一覧			
餓狼伝説	SNK	'91.11.25	格闘アクション
餓狼伝説2	SNK	'92.12.10	格闘アクション
餓狼伝説SPECIAL	SNK	'93.9.16	格闘アクション
餓狼伝説3	SNK	'95.3.27	格闘アクション
リアルバウト餓狼伝説	SNK	'95.12.21	格闘アクション
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	'97.1.28	格闘アクション
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	'98.3.20	格闘アクション
餓狼伝説WILD AMBITION	SNK	'99.1.28	格闘アクション
餓狼伝説 MARK OF THE WOLVES	SNK	'99.11.26	格闘アクション
餓狼伝説FIRST CONTACT	SNK	'99.5.27	格闘アクション

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ

ネオジオゲーム夢の祭典開催！ 選りすぐりの格闘家が集結

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

この年はなんといっても主人公草薙京の永遠のライバル、八神庵が初登場。

蒼紫の炎を操る若き格闘家に、世のお姉様方は夢中となった。

京の父親がルガールに洗脳され、手先となって京の前に立ちはだかる…。

この頃はまだオロチといったものは登場しなかったのだが、ライバルチームのエンディングではさっそく庵が暴走（？）している。

『KOF'95』からチームエディット制が取り入れられ、好きなキャラクターとチームが組めるようになった。

また、ノーコンティニュークリアで追加エンディングが見られたり、CD版ではサイコソルジャーチームでクリアすると、スタッフロールでアテナの歌が聴けるといった特典もついていた。



憎しみの炎を燃やす八神家の後継者。性格もアブナイ!?



背景キャラとしても活躍している（涙）忍者。ついに復活ならず



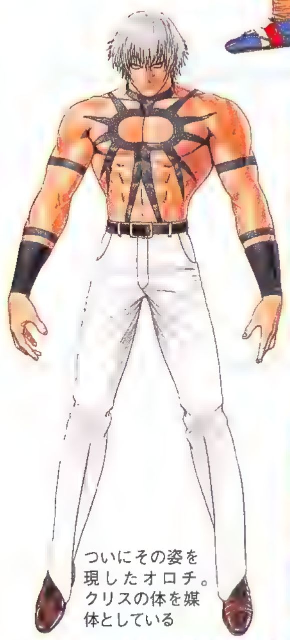
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

「オロチ編完結」ということで、KOFシリーズもここでひと区切りということになった。

八神庵、レオナの暴走バージョンが猛威を奮い、一部のゲームセンターではその使用を禁止したほど。

アドヴァンスト、エキストラとモードが選べ、それによって緊急回避動作やゲージ溜めなどシステムに違いが出てくる。

クリス、シェルミー、七枷社の「ニューフェイスチーム」でのエンディングはなかなか泣けます。



ついにその姿を現したオロチ。クリスの体を媒体としている







ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

オロチ編が終了し、本来のKOFに戻ったかのような雰囲気でのびのびと楽しめるゲーム。次回からの新シリーズにむけてちょっとひと休み…？

アメリカンスポーツチームの復活も、ファンにはまさに涙モノ。

オロチチームや裏キャラなどの隠しキャラも充実しており、ストーリー抜きで純粋に「ゲーム」をプレイできる。

その代わりにエンディングらしいものも存在しないので（イラストはあるが）、ちょっと物足りない感はあるかもしれない。

ラスボスはオメガ・ルガールで、やっぱり基地は爆発というお約束パターンは健在だ。













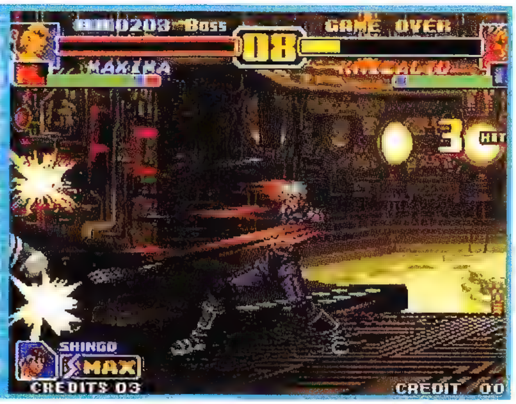
新シリーズとともに主役も交代。よく「ガングロオロチ」っていわれたものです

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

ここから新シリーズ突入。なんと京様主人公降板という衝撃的な事態になる。

新しく主人公として君臨したのが炎を操る謎の青年K'。秘密組織「ネスツ」の工作員として相棒マキシマとともにKOFに参加する。

神霊的なオロチ編とはうって変わって、近代的な世界を舞台として、物語は進んでいく。



[illegible]らかに暴れ[illegible]



[illegible]

もちろん草薙京、八神庵は健在、隠しキャラとして使えるようになっている。

そして新たに取り入れられた「ストライカーシステム」では、味方が1人、ストライクボムの数だけ援護攻撃をしてくれるというもの。これからのKOFを担う大事なシステムだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

『KOF』シリーズ最新作で、ネスツ編第2弾。

ストライカーの使える条件が改善され、闘いにより幅を持たせることができるようになった。

その他ストライカー専門のキャラクター「アナザーストライカー」が登場。懐かしのGマントやネオ&ジオ、草薙京幻のボツ設定「霧島翔」までもがKOFに参戦することになった。

少しずつではあるがネスツという組織も見えはじめ、次はどうなるのかと期待したいところだが、ホントにどうなるんでしょう…。

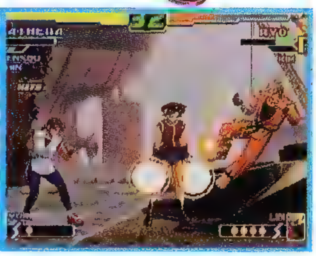
なお、前回隠しキャラだった草薙京&八神庵は最初から使えるようになっている。

目玉はなんといっても謎の美少女工作員クーラの存在。

K'との関係も気になるところだが、これから徐々に明らかになっていくことだろう。



[illegible]アナザーストライカー[illegible]



[illegible]ムでかんばってま〜す



[illegible]

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ一覧

ザ・キング・オブ・ファイターズ '94	SNK	'94.8.25	格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	SNK	'95.7.25	格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	SNK	'96.7.30	格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ '97	SNK	'97.7.28	格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ '98	SNK	'98.7.23	格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ '99	SNK	'99.7.22	格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	SNK	'00.7.26	格闘アクション
キング・オブ・ファイターズ R-1	SNK	'98.10.28	格闘アクション
キング・オブ・ファイターズ R-2	SNK	'99.3.19	格闘アクション

サムライスピリッツシリーズ

サムライたちがくり広げる大活劇「カタナバトル」の真髄を極める

サムライスピリッツ

武器を使った対戦格闘。緊張感あふれる闘い、全神経を集中させての読み合いなどが新しかった。ボタン連打による「鍔迫り合い」や、怒ゲージシステムなど、独特のシステムを持っていた。

ここからアイヌの巫女であり、戦士でもある大自然の申し子ナコルルが登場し、人気を集めていった。



記念すべきサムライシリーズ第1作目。まさに「サムラーイニッポーン」みたいなイメージのイラスト



怒ってます！　顔だけじゃなく体までゆでだこのよう！　[illegible]



ナコちゃんも大自然のためな[illegible]

真サムライスピリッツ

『サムライスピリッツ』の続編。

牙神幻十郎やチャムチャム、花諷院和狆やナインハルト・ズィーガーといった新キャラが追加され、技のエフェクトなどにも派手さが加わった。

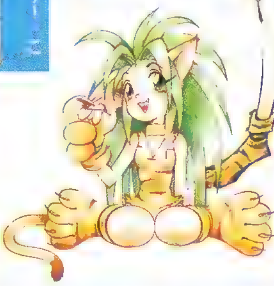
また、新しいシステムとして、前転、武器破壊必殺技などが登場。その他退き込みダッシュや真剣白刃取りといったサムライアクションも充実していて実に過激に仕上がっている。

チャムチャムとパクパクのセットは見ていて思わず微笑ましくなってしまう。



チャムチャムってばか〜わいい〜[illegible]





今イチ正体がつかめん（笑）！　ナゾの生物



[illegible]は美しい技您つよね…

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

なんといってもこのゲームのポイントは、プレイヤーキャラのタイプが「修羅」と「羅刹」の2タイプになったところ。キャラクターを決定したあと、この2タイプのうちどちらかを選択することになるのだが、それによって技の性質が微妙に変化してくるのだ。

また防御くずしや回り込みといった新たなシステムも追加された。

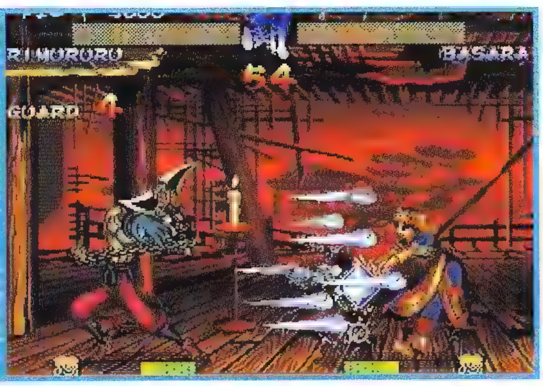
そして本作品の主人公である人物「緋雨閑丸」の魅力。番傘を持ち、ちょっと憂いを含んだ表情を見せる閑丸が鬼を求めて旅をする。

「鬼」をキーワードとして、これまでの豪快活劇にちょっとした変化を加えるようなストーリー設定が人気を呼んだ。

なお、2P対戦時のみ可能な裏技では、ボスキャラである「斬紅郎」が使用できるようになる。



この少年の正体はいったいなんだったのか…。でもまぁ鬼でもいいや。可愛いし（オイ）



[illegible]だって負けないぞ！　なんか卑劣しだぁ（怖）！　[illegible]



この闘いをきっかけに閑丸の[illegible]は戻るのだろうか

サムライスピリッツ天草降臨

今思うとこれが2Dサムライ最後の作品。

風間兄弟の登場に加え、懐かしいキャラの復活にファンたちは喜んだだろう。

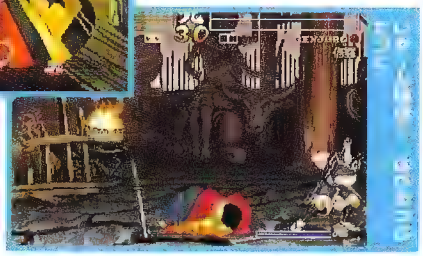
システムもどんどん充実していき、これで1つの区切りのようなゲームとなった。

ここで面白いのが「自決コマンド」。

プレイ中に「←→↘↓+スタートボタン」を入力すると、自キャラが突然自決してしまう。その代わり次のラウンドではじめから怒り状態になっているという裏技の1つ。

それ以外でももちろんボスキャラ使用コマンドなるものも存在する。







やはりサムライシリーズといったらこのアイヌ姉妹ですな！ しっかりしてる姉と元気な妹。萌え〜

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

ハイパーネオジオ64版サムライスピリッツ、通称『ポリサム』第2弾。

修羅と羅刹の性質の差がより明確なものになり、容姿も大きく変化するようになった。

例えばナコルルの場合、彼女の闘い方の最大の特徴は動物とのコンビネーション。

修羅ではママハハ、羅刹ではシクルゥとともに闘う。見た目も羅刹ナコルルは髪が短くなり、目つきがとてもするどくなっている。

リムルルの場合、まずは衣装の雰囲気がガラリと変わる。

修羅ではちょっとおとなしめな、清楚な感じなのに比べ、羅刹では生足がまぶしいくらいに活発な服装だ。

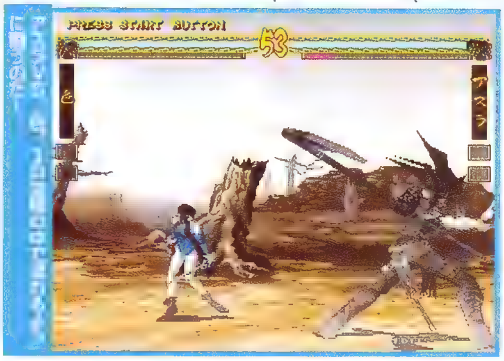
攻撃面でも飛び道具や打撃技など、スタンダード系な修羅に比べて、羅刹は武器に属性をつけるなど、テクニカルな攻撃がメインなのだ。

最後は色の場合。羅刹の方は人間なのかどうかも怪しい雰囲気。

2本の刀を使って闘う修羅とは違って、攻撃する時だけ手から刀型のビームを発生させて闘うのだ。

技の性質も、修羅では刀で攻撃する技や投げ技がメインだが、羅刹は相手を混乱させたり毒を与えたり…といったような間接的な技が多い。

あなたはどちらがお好み？





なんか平気で人殺しそうな勢いっス。顔色がとことん悪いっスね…

サムライスピリッツシリーズ一覧

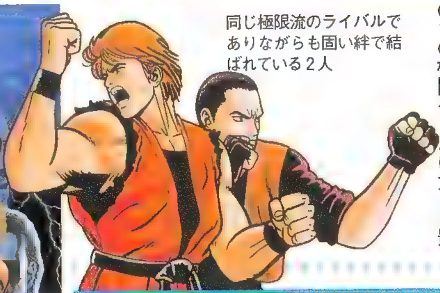
サムライスピリッツ	SNK	'93.7.7	格闘アクション
真サムライスピリッツ	SNK	'94.10.28	格闘アクション
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	'95.11.15	格闘アクション
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	'96.10.25	格闘アクション
侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	'97.12.19	格闘アクション
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝	SNK	'98.10.16	格闘アクション
サムライスピリッツ！	SNK	'98.12.25	格闘アクション
サムライスピリッツ！2	SNK	'99.6.10	格闘アクション

龍虎の拳シリーズ

「無敵の龍」と「最強の虎」！勝利をつかむのはどっちだ！



なんだか昔の洋画のようなイラスト。ロバートもこの顔で関西弁しゃべるなんて…



同じ極限流のライバルでありながらも固い絆で結ばれている２人

龍虎の拳

100メガショックタイトル第一弾として登場した、格闘ゲームの初期を代表する1本。気力システムや挑発動作の導入、体力が少なくなると出せる超必殺技、隠れ超必殺技、対戦中キャラのズームイン・ズームアウトシステムなど、のちの格闘ゲームに大きな影響を与えた斬新なシステムをいくつも搭載していた。ダメージを負うと顔が腫れあがるといった演出もリアルだった。ストーリーは、さらわれたユリを救い出すため、兄のリョウと親友のロバートが立ち上がるというもので、おしとやかなユリが見られる貴重な作品でもある。





こ…このリョウサカちょっと怖いっス。熊をも倒しそうな迫力だ～！





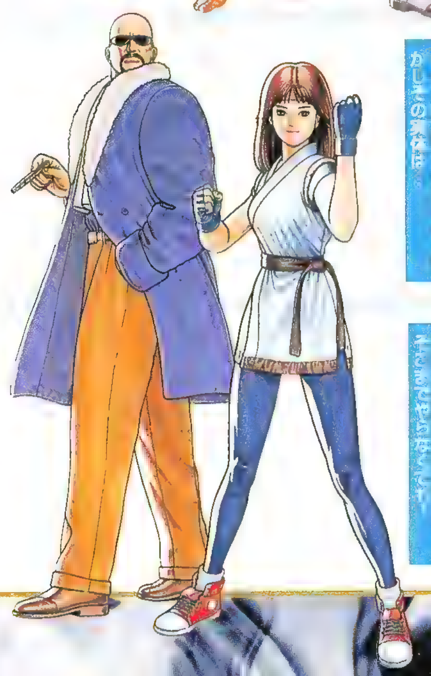




龍虎の拳2

前作から1年半。使用できるキャラが12人に増えたシリーズ第2弾が発売された。追加された新キャラは、人格を一新させた前作のヒロイン・ユリに加え、打倒極限流をこころざす忍者・如月影二、モンゴル相撲の使い手のテムジンの3人である。ちなみに前作登場キャラ＋新キャラ3人だと13人になるはずなのに、なぜ12人なのかというと、なぜか藤堂竜白のみが削られてしまったからである。ここから彼の不遇の時代がはじまるのだった…。

基本的には前作と同じシステムを継承しているが、前作ではリョウとロバートにしかなかった超必殺技と、



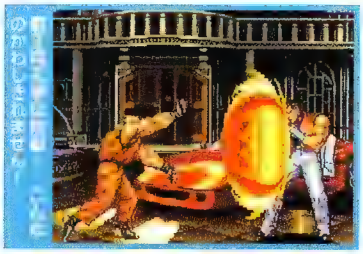








影ちゃんもこの頃は最前線で活躍してたのに…（ホロリ）



隠し超必殺技が全員につき、投げられた際の対抗策、受け身システムが採用されるなど新しい要素も加わっている。前作から採用されていた龍虎の拳シリーズの最大の特徴ともいえるシステム、ズームイン・ズームアウトも健在。キャラ同士が近づくとキャラが拡大され、離れると小さくなるというこのシステムにより、非常に迫力のあるバトルが楽しめた。

また、ノーミスでCPU戦をクリアすると、隠しキャラとして青年時代のギースが登場し、一戦交えることができるという、SNK格闘ゲームファンにはたまらないイベントも用意されていた。







見れば見るほど某弟さんにそっっっくり！　だから絶対親子でしょ君たち

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

この龍虎最新作のスゴイところはなんといってもアニメーション関係の新技術「モーションキャプチャー」という技法を使用して作られたというところ。



現在では活躍の場も多いが、当時としてはあのセガの名作『バーチャファイター』でも使用されていたという画期的な技法ということで、注目を集めた。

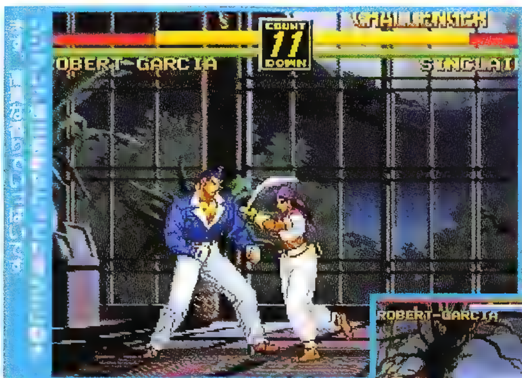
そのおかげでキャラの動きがよりリアルに、より滑らかになったことはいうまでもない。しかしそれによってキャンセルができなくなってしまったが、代わりに「空中連続技」という新たな概念が取り入れられた。

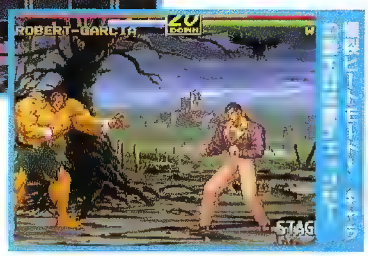


『龍虎外伝』面白要素としては、キャラごとに設定されている「誕生日」の日になると、そのキャラの攻撃力が上がり、必殺技などの威力がアップする「ヒートモード」で闘うことができるのだ。

これはぜひチェックしておきたい要素の1つ。









なんかお２人とも目がイッちゃってて怖いかも。お似合いですね

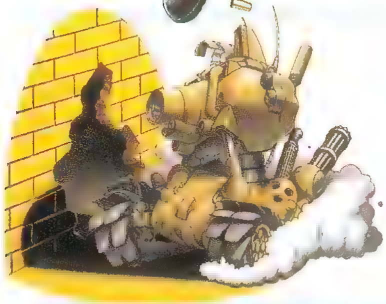
龍虎の拳シリーズ一覧

龍虎の拳	SNK	'92.9.24	格闘アクション
龍虎の拳2	SNK	'94.2.3	格闘アクション
ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝	SNK	'96.3.12	格闘アクション

メタルスラッグシリーズ

鋼のボディと根性で突っ走れ！痛快アクションの真骨頂！





メタルスラッグ

メタルスラッグというナイスな超ハイテク戦車を操作して、敵歩兵や戦車、施設などを破壊しまくっていく横スクロール型の爽快アクションシューティングゲームのシリーズ第1作目。

欧州風のグラフィックと異様に多いキャラアクションパターンが特徴的なシリーズなのだ。

密林地帯や市街地など、全部で6つのステージのミッションをクリアしていき、世界制覇をもくろむクーデターの首謀者、デビルリバース・モーデン元帥を討伐するのが最終目標である。

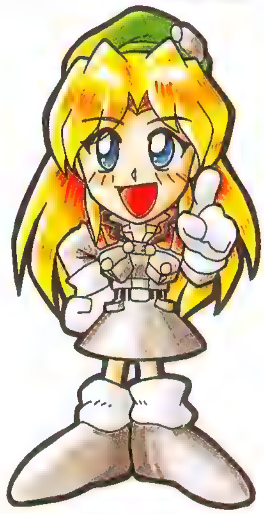
武器はおなじみキャノン砲とバルカン砲で、戦車なのにジャンプしたり伏せたりすることが可能。こうして敵の激しい攻撃を巧みにかわしていくのだ。

今では様々な乗り物が登場しているわけだが、第1作目では乗り物がメタルスラッグのみだったにも関わらず、いろんなアクションが楽しめたのだ。

また、ステージ途中で捕虜になっている味方兵を解放すると、自機についてきて援護をしてくれるというシステムもあった。

武器を強化させてくれたりしてくれるので、なるべく多くの捕虜たちを救ってあげたいところだ。

助け合いが重要な2人同時プレイや途中参加も可能で、初心者にも楽しめる隠れた名作である。



こんな可愛い上官がいたら、ミッションも楽しいだろ〜なぁ

メタルスラッグ2

大戦終結から2年…、再び戦火に身を投じることになったマルコたち。またまた大暴れしているぞ！

今回は手榴弾が地面でバウンドしながら遠くまで飛んでいく「ノーマルグレネード」と、最初の着地地点で必ず爆発してしまう「フレイムボトル」の2種類になった。

またサプライアイテムも新たに得点の高い「宝石」や「宝箱」などが追加された。

中でも目玉は食べ物系。なんとキャラがふとっちょになってしまうのだ。

以前NFで設定原画を紹介した際いただいた開発の方のコメントによると「みなさんの意表をついて、いい意味でパニクってもらうため」とのこと。確かにパニクってしまうだろうけど、フィオやエリのデブバージョンを見ると、なんだか可愛くなってきてしまうのが不思議だ。

また乗り物も追加されている。

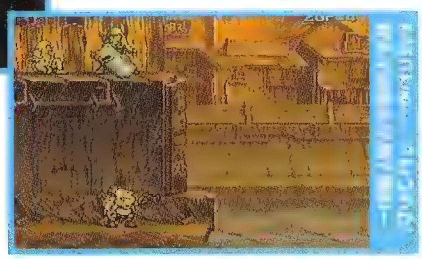
おすすめは、キャノン砲は装備していないもののメタルスラッグと同機能を持つバルカン砲を装備した無敵の（？）ラクダ、「キャメルスラッグ」。

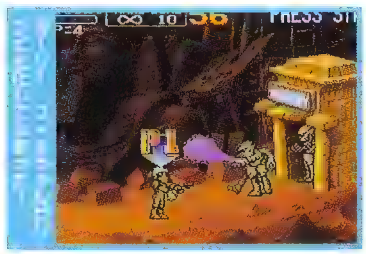
唯一装甲を持たない生きた戦車。プレイヤーも体むき出しの命がけなスラッグなのだ。

ボツ設定の中では画面一杯の大きさで相手を圧倒する「恐竜スラッグ」。ちょっともったいない気がするかも…。















見よ！　この選び抜かれた精鋭たちを！　いくつもの死線をかいくぐってきたたくましい戦士たちなのさ！

メタルスラッグX

『メタルスラッグ2』のリミックスバージョンとして登場したのが、この『メタルスラッグX』。前作の敵キャラの配置が一新されており、一段と激しい攻撃をしてくるようになっている。しかし、それにともないアイテムや乗り物の配置も変更されており、激化した攻撃に対応できるようにもなっているのだ。

システムや操作についてはほぼ前作のものを踏襲している。新アイテムとしてパワーアップガンにエネミーチェイサーやアイアンリザードが追加されたほか、BIGショットアイテムというパワーアップガンをさらに強化したものが登場した。これは通常のパワーアップガンよりも弾の攻撃判定が大幅にアップしたもので、難易度があがったこの作品では非常に重宝した。点稼ぎが非常に熱いマニア受けの1品。

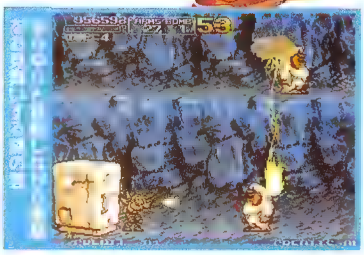


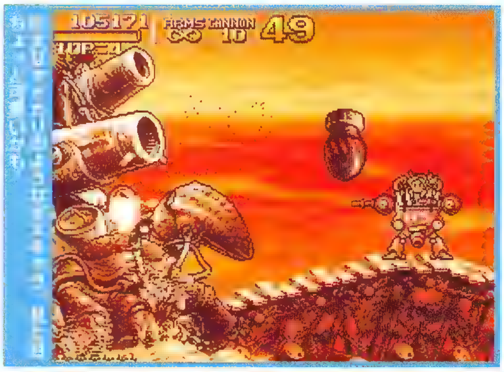
メタルスラッグ3

今年発売されたメタスラ最新作。ステージは全部で5つだが、この作品にはステージ内に分岐ルートがあり、自由度の高いステージ探索が可能になっている。

そのほかの大きな変更点としては、前作では4種類だけだった乗り物の種類が、10種類と大幅に増えた点がある。そのいくつかをここで紹介しよう。おなじみ「メタルスラッグ」に加え、まずは水中ステージでは大活躍の「スラグマリナー」。一部の燃料を水から捻出しているというこの乗り物には、水中バルカンや魚雷が装備されている。次に豪快なジャンプが魅力的な「ダチョウスラッグ」。さらに「ドリルスラッグ」なるものも登場するぞ。動物系では火を噴くわ雷電攻撃したりするわ、とにかく大暴れの象「エレファントスラッグ」など、男気あふれる個性豊かな乗り物が多数存在する。

ただ、色々とグレードアップしたのはいいが、難易度も驚異的で、多くのファンを手こずらせた作品でもある。









メタルスラッグシリーズ一覧

メタルスラッグ	ナスカ	'96.4.19	アクションシューティング
メタルスラッグ2	SNK	'98.2.23	アクションシューティング
メタルスラッグX	SNK	'99.3.19	アクションシューティング
メタルスラッグ3	SNK	'00.3.23	アクションシューティング
メタルスラッグ1st mission	SNK	'99.5.27	アクションシューティング
メタルスラッグ2nd mission	SNK	'00.3.9	アクションシューティング

月華の剣士シリーズ

サムスピシリーズとは異なった新感覚剣客物語が展開する！

～幕末浪漫～ 月華の剣士

「現世（うつしよ）」と死者たちの世界とされている「常（とこよ）世」。この2つの世界を結んでいるのが「地獄門」。この「地獄門」を通して様々なキャラクターたちが闘いをくり広げていく。

本作の主人公である楓は、普段は控えめでおとなしそうな雰囲気の彼だが、ひとたび覚醒すると、パツキンの超自信家に早変わりしてしまうのだ！

成功するとしばらく相手を硬直させることができるという弾きシステムや、「力（攻撃力の高さを重視）」と「技（連続攻撃を重視）」の剣質選択など、とにかく相手との読み合いが熱く楽しめる新感覚のゲームなのである。



メインイラスト。セピアバージョンもあり。森気楼氏が描くまた違った雰囲気の月華を堪能できる



これぞ[illegible] たれてるけど大丈夫？



[illegible] な顔！ やんちゃそう…



[illegible] みんなあかりの友達だって。


「技」モードの雪ちゃん。乱[illegible]オッケイ！

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

新たにキャラも追加され、ますますパワーアップした『月華シリーズ』第2弾。

主人公の楓が、今回でははじめから覚醒した状態で闘う。

しかし覚醒前の楓も隠しキャラとして登場。その他にも、あかりが作り出した「はぐれ人形」などがプレイヤーキャラとして使えるようになる。

そして特殊コマンドを入力することによって、新たに剣質「極」が選択できてしまう！ 連殺斬や昇華、乱舞奥義や潜在奥義が使用可能といいことづくめなのだが、防御力が低いというペナルティーもある。



[illegible]ってあります



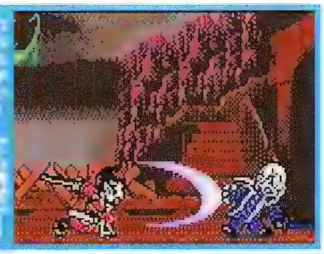
[illegible]ション、とにかくこらえて！



CD版でついてくるクイズコーナー。全問正解を目指せ！


やんちゃ同士の「ないすこんび」。『第二幕』では前回主人公楓と替わって（？）、同じ楓でも覚醒しちゃった金髪楓が主人公。元の人格はどうなってしまったのか…。ここはあかりちゃんに聞いてみましょう。「よっしゃ！ ウチに任しとき！」

幕末浪漫特別編 月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜



個性あふれるキャラがデフォルメされ、ネオジオポケットで登場。

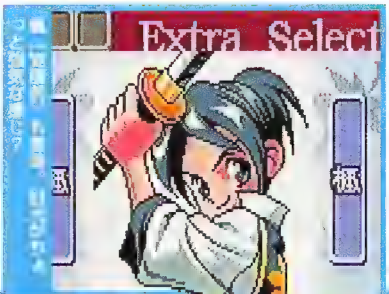
『月華第二幕』がベースだが、1回クリアするまでは1作目のストーリーで楽しめる。

特典も多く、本編やオリジナルのミニゲームで遊びつつポイントを溜めることによって、巻き物を購入することができるようになる。

巻き物には色々と種類があり、各キャラのストーリーやイラストをゲットすることができるのだ。

メインメニューの「GALLERY」で巻き物の購入や閲覧ができる。

その他サバイバルモードやタイムアタックなどもあって、プレイヤーを飽きさせないぞ。











幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

『月華第二幕』初の移植作。ドリームキャストの性能を活かした様々な新要素を盛り込んでの登場！ ファン涙モノのゲームとなること間違いなし！ というわけでこの場で特別に紹介。

気になる内容はどうなっているのかというと、まず従来の『幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜』のストーリーが楽しめる「ストーリーモード」、中ボスの暁武蔵が使用可能となり、「武蔵VS武蔵」といった夢の対決も実現、ますます熱くなる「対戦モード」、とにかくスピードと正確さが勝負！ の「タイムアタックモード」、自分で自由な条件を設定し、好きなだけ腕を磨ける「トレーニングモード」がある。

その他新たに登場した「デモビューア」。

これはキャラクター（クリアしたもののみ）のゲーム中のデモ画面をすべて見ることができるというれしいモード。

さらにはなんと『〜幕末浪漫〜月華の剣士』のデモ画面まで収録している。これは意地でも全キャラクリアを目指してがんばろう！

「アートギャラリー」では様々なイラストや設定原画が多数収録されている。もちろんこのドリームキャスト版『幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition』用に新たに描かれたカラーイラストも追加。美麗なイラストの数々を眺めて月華の耽美な（？）世界に酔いしれるがヨシ！

また機能面の方でも色々な要素が盛り込まれている。

例えば設定によって、超奥義や潜在奥義がボタン1つで出せてしまうということも可能だ。コマンド入力が苦手で奥義が出せなくて困っているという人もこれなら安心♡

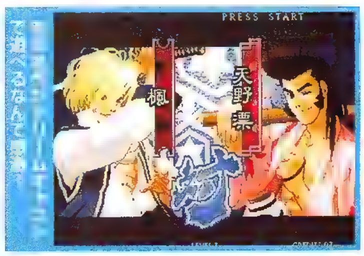
前回特殊コマンドを入力することによって使用可能だった無敵の剣質「極」もはじめから使用可能となっている。

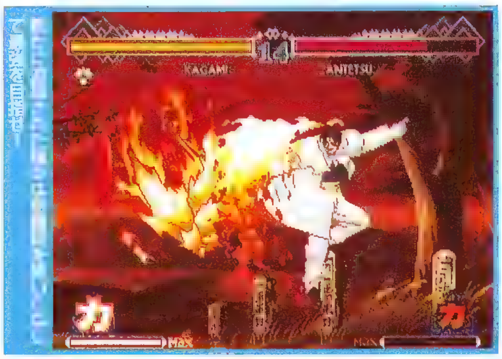
最後にお得要素としては、ある条件を満たすと遊べるようになる「花札」がある。

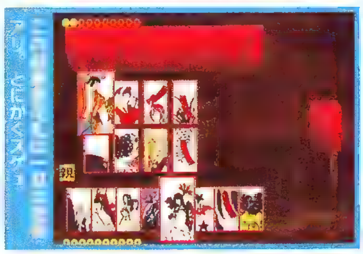
ここで使われている花札は月華キャラたちがふんだんに使われている特別版であり、なんと月華シリーズのオフィシャルイラストを担当しているTONKO氏すべて描き下ろしという超豪華版なのだ。

残念ながら花札が遊べる「条件」についてはまだ不明だが、気になる発売日は12月21日発売予定とのこと。自分で手に入れて、ぜひとも明らかにしてもらいたい！









月華の剣士シリーズ一覧

〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	'97.12.5	格闘アクション
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	'98.11.25	格闘アクション
幕末浪漫特別編　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	'00.3.16	格闘アクション



最終攻略補完計画

いよいよ本誌攻略記事も佳境を迎えつつある
「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」。
今回は全28キャラクターの対人戦攻略に加え、
エキストラキャラクターも含めたキャラ性能評価を紹介。

カプコン

NAOMI	家庭用CD	DC	SS	PS	NP
大好評稼働中	—	発売中／5,800円	—	—	—

格闘アクション

<DC版>※ぷるぷるぱっく対応、アーケードスティック対応、ＶＧＡ対応、モデム対応（通信対戦）、DCキーボード対応、NPC連動。

システム解析

システム解析／DSPIたろりん

今回は、11月号で掲載しきれなかった、各種データを紹介していこうと思う。ほとんどは、ムックで紹介済みのデータだけど…。

ちなみに、ムックからの訂正箇所（ごめんなさい！）もあるので、ムックを買ってくださった方も要チェキ！

GROOVEシステム

CAPCOM GROOVE、SNK GROOVEそれぞれの特徴、およびデータは表を参照してほしい。

CAPCOM GROOVEの利点は、体力ゲージに依存することなく、自由にスーパーコンボor超必殺技の使い分けができること。Lv2以上のスーパーコンボor超必殺技が強力なキャラは、CAPCOM GROOVE向きということができる。ゲージストックが3つあると攻撃力が約1.15倍になることも見逃せない。1番手や2番手のキャラは、あえてゲージを消費せず、攻撃力の高い状態を維持したまま闘うという戦略も考えられるぞ。

ゲージの蓄積量について、少々補足をしておこう。

レバー入れの特殊技によるゲージ増加量は、使用するボタンに依存する。弱ボタンの特殊技は弱攻撃、強ボタンの特殊技は強攻撃の蓄積量に準ずるというわけ。

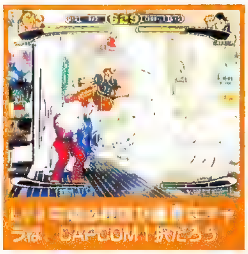
必殺技によるゲージの蓄積量は、各必殺技ごとに設定されている。そして、技を出した瞬間に、その数値だけゲージが増加する。相手に当てたりガードさせたとしても、それ以上は増加しないのが、通常技とは異なる点だ。

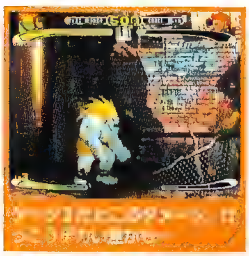
当然ながら、スーパーコンボor超必殺技によるゲージの増加はない。

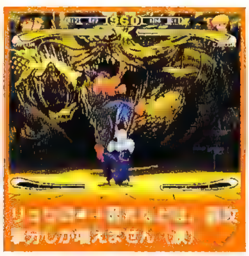
通常投げを決めた時のゲージ蓄積量は、事前にヒットさせた（ガードさせた）技によって変化する。一連の動作の中で複数回のダメージを与えるような投げ技の場合は、特に差が顕著に現れる。強攻撃をガードさせてから投げを決めると、ものすごい量のゲージがたまってしまうのだ。ダルシムやブランカなどのつかみ投げによるゲージ増加量は、目を疑いたくなるほど。逆に、相手を投げ飛ばすだけの投げ技は、どんな状況で決めてもほとんどゲージ増加量が変わらない。

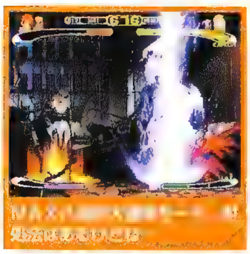
一方、SNK GROOVEの利点は、体力ゲージが赤点滅状態になれば通常版（Lv1）のスーパーコンボor超必殺技が使い放題になること。通常版のスーパーコンボor超必殺技が強力なキャラ（キング、ガイル、バイソンなど）は、SNK GROOVEで超必殺技に頼りまくる戦法が強力だ。また、庵のように、MAX版の超必殺技を連発する戦法が強いキャラもおり、こういったキャラではSNK GROOVEの使用を検討する価値がある。

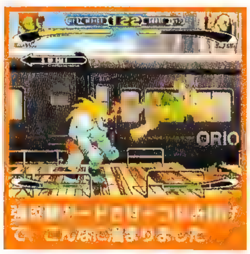



Lv1で超必殺技を連発できるキャラは、CAPCOM 1択だろう




リュウの6+強Kなどは、弱攻撃分しか増えません（涙）




強攻撃ガードさせ+つかみ投げで、こんなに溜まりました

SNK GROOVE　各種データ

- MAX状態の攻撃力　約1.2倍
- エキストラゲージ総量　100
- パワーためによるエキストラゲージ増加量　1フレームにつき1
- 相手の攻撃を食らったりガードした場合のエキストラゲージ増加量　1発につき1

スーパーコンボレベルゲージの蓄積量

※1レベル=48ドット、総量=144ドット

弱攻撃をヒットさせる	1
弱攻撃をガードさせる	2
中、強攻撃を空振り	1
中、強攻撃を当てる	3
中、強攻撃をガードさせる	9
技を食らうorガードする	1
必殺技	所定量

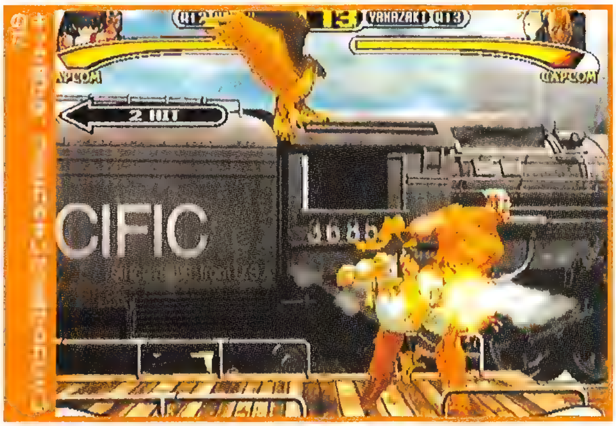
CAPCOM GROOVE スーパーコンボレベルゲージ数による攻撃力対比

ストック0	1
ストック1	約1.05
ストック2	約1.10
ストック3	約1.15

投げ技

投げ技の決まる条件の詳細および、効果的な狙い方＆対処法を解説しよう。

通常投げのデータは表を見てほしい。パンチ投げは出がかりをつぶされにくい（＆逃げられにくい）代わりに投げ抜けされやすく、キック投げはその逆。キック投げを抜けるのは大変難しいので、こちらをメインにするほうがいいかもしれない。もちろん、一概にキック投げだけを使えばいいというわけではない。



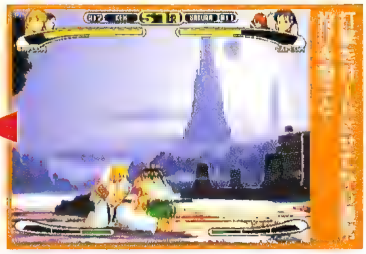
「追撃ができるか」「起き攻めに移行できるか」などの要素も考慮しよう。

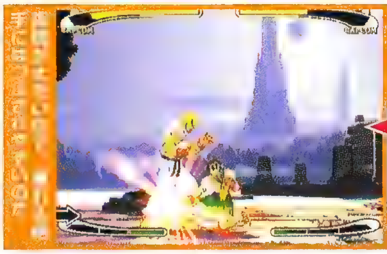
投げ抜けをすると間合いが離れるのだが、この距離は投げ技によって異なる。キングのキック投げなどは、あまり間合いが離れないので、このあとの攻防が熱い（抜けた側が1フレームだけ有利なことを忘れずに）。

食らい硬直 or ガード硬直が解けた直後、および起き上がった直後のキャラには、4フレームの間だけ「投げ技に対する無敵時間」が生じる。言い換えれば、「相手が動けるようになってから4フレームの間は、投げを決めることはできない」ということ。以後、この時間を投げ無効時間と記述する。

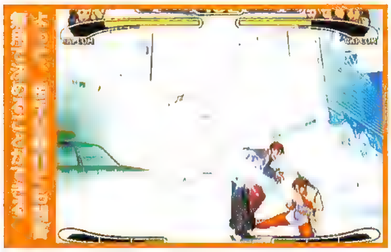
相手が投げ無効時間の最中だと、通常投げを出すことはできない。この間に通常投げを入力しても、強パンチor強キックに化けてしまう。つまり、小技→投げ、といった連係には、「投げ無効時間の4フレーム＋通常投げの発生フレーム」という、長い隙間が生じることになる。

一方、コマンド投げの場合は、相手が投げ無効時間中であってもモーションに入ることができる。そのため、あらかじめコマンドを入れておき、投げ無効時間が切れた直後に投げ判定が出るようにすればいい。例えば、爆弾パチキの発生は4フレームなので、相手が動けるようになった1フレーム後にコマンドを完成させれば、投げ無効時間の終了と同時に決まるのだ。









スーパーコンボor超必殺技の投げは、さらに強力。コマンド入力から暗転するまでの間が完全無敵だからだ。相手が起き上がった直後や、打撃技を当てたあとにスーパーコンボor超必殺技の投げを狙うという連係は、タイミングが完璧ならば、打撃技で割りこむことは不可能。怖いのは無敵技とジャンプ、空中判定になる技だけ。

では、投げ技を対処する側に視点を移そう。

通常投げに関しては、出がかりを打撃技でつぶしてしまうか、投げ抜けをするのが一番。強攻撃で暴れれば投げ抜けも兼ねてくれることがあり、一石二鳥だ。もちろん、相手側にも、暴れ防止の連係（時間差の打撃技など）を使うという選択肢があるので、ここは読み合いになる。「弱パンチ＋弱キック＋強ボタンいずれか」の3つを同時押し（連打がいい）すれば、相手が打撃技だったら回り込みに、投げだったら投げ抜け、という複合入力になるぞ。

ちなみに、通常投げを仕掛ける側も、「通常技を出したあと、最初の1フレームに限り、回り込みでキャンセルできる」という特性を活かし、「投げのボタン→1フレーム後に弱パンチ＋弱キック」と入力すると、相手が投げられる状況なら投げが出て、無敵技やジャンプをしていたら回り込みになるという、自動選択入力が可能。ただし、投げのモーションに入ってからつぶされた場合には効果がないし、入力も大変難しいので、実戦的ではないかも。

コマンド投げ（スーパーコンボor超必殺技含む）から逃れるには、ジャンプするか無敵技を出すのが一番。必殺技のコマンド投げならば、発生の早い通常技でつぶすことも一応可能だが、少しでもタイミングが遅れるとダメなのでやめたほうがいいだろう。当然、この場合も、こちらがジャンプした時に相手が打撃技を出してきた場合はジャンプの予備モーション中に食らってしまうし、無敵技も様子見という選択肢に負けてしまうので、結局は読み合いになってしまうのだけどね。

通常投げの性能

●パンチ投げ
発生……………………………4フレーム
投げ抜け可能時間…………6フレーム
●キック投げ
発生……………………………4フレーム
投げ抜け可能時間…………6フレーム
※全キャラ共通

スーパーコンボor超必殺技の投げの発生スピード

ネガティブゲイン	5
エレクトリッガー	7
大蛇砕き	5
ファイナルアトミックバスター	4
デストラクションドロップ	4
ドリル	5

※エレクトリッガーは、Lv1～2は暗転まで4、暗転後3。Lv3は暗転まで7

コマンド投げの発生スピード

（単位＝フレーム）

ネイルボム	9
ゴアフェスト	6
紅丸コレダー	7
大銀杏投げ	3
スクリューパイルドライバー	0
アトミックスープレックス	1
屑風	9
ベクタードレイン	0
サンダークラッシュボム	3
爆弾パチキ	4

空中連続技

空中連続技に使用できる技の、空中ヒット制限を表にしてみた。一部、制限数が明確に確認できない技もあるので、ご了承いただきたい（そういった技については、確認できた最大のヒット数を記載している）。

制限数に関して特殊な性質を持っているものが2タイプほどあるので、くわしく紹介しよう。

●特殊な多段技

飛び道具系のスーパーコンボor超必殺技のほとんどは、空中連続技には使用できないのだが、空中にいる相手にいきなり当てた場合は全段ヒットする。このことから、飛び道具系の技は、「1回の技中に限り全段ヒットする」という特殊な処理がされていることがわかる。ただし空中ヒット数はしっかり加算されているので、以後の空中連続技には、きちんとヒット数制限が適応される。

テリーのライジングタックルにも同じことがいえるし、ブランカのLv1シャウトオブアースも、ボタンを連打することにより、本来なら制限が6のはずなのに7段ヒットさせることができる。

さくらの真空波動拳は、さらに複雑な処理がなされているようで、実際のところ理論がよくわからない（ごめんなさい…）。EXさくらの真空波動拳のあとは、ヒットさせた状況に関係なしにLv2乱れ桜が3〜4ヒットするということは確かだ。







波動拳のあと…

●空中ヒット数がキャンセルされる技

EX京の強七拾五式・改、さくらの強紅桜拳、テリーのバスターウルフ、EXキムの鳳凰飛天脚（Lv2以上）などの技は、相手を浮かせるとともに、空中ヒット数を0にする特性がある。そのあとは、あらゆる打撃技で追撃することが可能になるのだ。

空中ヒット制限

■リュウ	
真・昇龍拳	
根元部分	2
上昇部分	?
■ケン	
昇龍裂破	5−7−8
神龍拳	7−11−14
疾風迅雷脚	11?
■春麗	
天昇脚	2−3
気功掌	6−8−11
千裂脚	10−10−10
覇山天昇脚	8−9−10
■EX春麗	
スピニングホーネットキック	3−4−5
■ガイル	
トータルワイプアウト	4−5−6
サマーソルトストライク	7−9−11
■さくら	
桜華脚	2−2
真空波動拳	2−3−4
■EXさくら	
乱れ桜	×−5−6
■キャミィ	
スピンドライブスマッシャー	?−?−4?
■EXキャミィ	
リバースシャフトブレイカー	7−11−15
■ダルシム	
ヨガボルケイノ	4−5−6
■EXダルシム	
ヨガテンペスト	4−5−6
■ブランカ	
ダイレクトライトニング	2?−2?−2?
シャウトオブアース	6−11−15
■EXブランカ	
グランドシェイブローリング	3?−4?−5?

■バルログ	
スカーレットミラージュ	6−7−10
フライングバルセロナスペシャル	2−3−4
■サガット	
タイガージェノサイド（アッパーカット部分）	×−7?−7?
■ベガ	
ニープレスナイトメア	2?−2?−5?
■京	
最終決戦奥義“無式”	3?−5?−7?
裏百八式・大蛇薙	×−2−待機ポーズ3、薙ぎ部分6
■EX京	
七拾五式・改（2段目）	2−2
■紅丸	
雷光拳（EXの対空含む）	6−8−11
■テリー	
パワーゲイザー	×−2−3
■EXテリー	
パワーダンク（2段目）	2−2
■キム	
強飛燕斬（追加技）	2
飛翔脚	2?−2?
鳳凰天舞脚	2−2−2
■EXキム	
弱空砂塵（2段目）	2
強空砂塵（2段目以降）	3
■ユリ	
裏空牙	3
■舞	
超必殺忍蜂	3?−3?−9?
不知火流奥義　紅朱雀	3−4−5
■EX舞	
水鳥の舞	3−3−7
■キング	
サプライズローズ（上昇部分）	2

サプライズローズ（踏みつけ部分）	5
トルネードキック（2段目）	2−2
サイレントフラッシュ	
（バック転部分）	3−3−3
（上昇部分）	3−4−7
■EXキング	
飛び2段膝蹴り	3−3
ダブルストライク	4−5−6
■ライデン	
ファイアーブレス	×−5−6
■山崎	
ギロチン	?−2−2
■バイス	
レイヴナス	4−4
■EXバイス	
ディーサイドスレイヤー	2−2
■ルガール	
ジェノサイドヘブン	×−4−×
■ギース	
レイジングストーム	3−4−5
■殺意リュウ、豪鬼	
昇龍拳（豪昇龍拳）	3−3
竜巻旋風脚（竜巻斬空脚）	3−3
滅殺豪昇龍	5−7−8
■暴走庵	
裏百式・鬼焔	4−5−5?

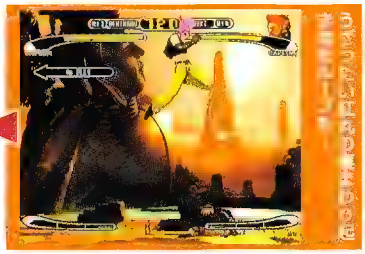
※確認が不可能なものは「？」と表記。数字のあとに「？」があるものは、その数値まで確認済という意味

※必殺技は、弱−強と表記。スーパーコンボor超必殺技は、Lv1−Lv2−Lv3と表記してある

時間差起き上がり

時間差起き上がりを使用すると、普通に起きあがるよりも12フレーム遅く起き上がる（全キャラ共通）。この効果は大変大きい。起き上がりに裏まわりジャンプ攻撃を重ねられるとガードが困難だが、時間差起き上がりを使えば、そのジャンプ攻撃を空振りさせることができるからだ。タイミングよく強攻撃や必殺技を重ねるタイプの起き攻めにも効果があるぞ（リョウのしゃがみ強パンチ、舞の必殺忍蜂など）。

もちろん、毎回時間差起き上がりばかりを使っていると、それに合わせたタイミングで攻められてしまうので、ほどよく普通の起き上がりと混ぜていくのがおすすめ。





回り込み詳細

回り込みの動作時間を再掲載するとともに、移動距離を調べてみたので参考にしてほしい。

動作中の特性を述べていこう。動作の最初の1フレームには食らい判定があり、2フレーム目から打撃技に対して無敵になる（投げられ判定はある）。終わり際のスキは3～4フレーム（キャラによって異なる）。バイスのみ、終わり際のスキが8フレームと長い。

また、リバーサルのタイミングでは回り込みができない。1フレームだけ、回り込みできない時間があるのだ。つまり、リバーサルの状況から最速で回り込みをしても、回り込み不能の1フレーム＋動作最初の1フレームと、2フレームもスキが生じることになるのだ。

回り込み性能表

※動作時間の単位はフレーム、距離はガイルを3とした場合の対比

キャラ	動作時間	距離
リュウ	27	2.2
ケン	27	2.2
春麗	29	2.3
ガイル	29	3
さくら	23	1.9
キャミィ	31	2
本田	20	1.5
ダルシム	31	2.5
ザンギエフ	27	2.1
ブランカ	29	2.3
バイソン	25	2
バルログ	33	2.3
サガット	25	2
ベガ	33	2.9
京	29	2.4
紅丸	25	2
テリー	20	1.5
キム	24	1.7
リョウ	27	2.1
ユリ	25	2
舞	20	1.6
キング	25	2.8
ライデン	24	1.9
山崎	26	2
庵	24	2.2
バイス	26	1.5
ルガール	28	2.2
ギース	29	2.3
殺意リュウ	27	2.2
暴走庵	24	2.2
豪鬼	27	2.2
モリガン	31	2.5
ナコルル	33	2.8

気絶耐久値、ガード耐久値

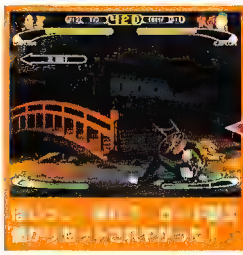
気絶耐久値は、攻撃を食らうと、その攻撃に設定されている気絶値の分だけ減るようになっており、耐久値が0になると気絶する。攻撃を食らわずにいれば、時間とともに徐々に回復していく。初期値は全キャラ同じ。また、気絶するたびに、気絶耐久値の最大値が少し増加するようになっている。

ガード耐久値のほうは、攻撃をガードするたびに、その攻撃のガード削り値の分だけ減っていく。0になるとガードクラッシュとなり、長時間無防備になる。現在のガード耐久値は、ガードマークの色（耐久値が減るとだんだん赤くなる）、および体力ゲージの枠（赤く点滅する）で知ることが可能。耐久値が少なくなってきたら、ガードクラッシュする前に反撃に転じたいところだ。

ガード耐久値の初期値はキャラごとに設定されている。ザンギエフなどは多く、女性キャラなどは少なめ。

ちなみに、投げ技を食らうと、ガード耐久値は一気に最大値まで回復する。相手がもう少しでガードクラッシュしそうな時などは、投げを決めずに打撃技でラッシュを仕掛け、ガードクラッシュを狙ったほうがいいだろう。





怪現象

リバーサルで必殺技を出すと、なぜか投げ無効時間がなくなってしまう。といっても、リバーサルで無敵時間のない必殺技を出す状況は少ないので、この現象が実戦で見られることはまずない…。

ダルシムの空中挑発を出したあと、着地前からずっとレバーを→ or ←に入れっぱなしにしていると、地上にいるように見えるにもかかわらず、ダルシムは空中判定になっている。レバーを真横以外に入れたり技を出すと地上判定に戻る。空中判定になっている間に攻撃を食らうと、空中で攻撃を食らったのと同様にふっとび、ガードすると、なんと空中ガードをする。

紅丸のLv1雷光拳の出がかりをつぶされると、おかしなことが起こるぞ（紅丸のページ参照）。



キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ
使いやすさ／キャラの使いやすさ　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

EX二階堂紅丸

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	B	B

紅丸コレダーとジャックナイフキックの追加は非常に大きいが、電影スパークがなくなってしまったのが痛い。ノーマルとＥＸどちらも甲乙つけ難いが、個人的には表の方が性能がいいと感じる

二階堂紅丸

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	D	B	B

攻め手は充分あるのだが、防御面は非常に不安が残る。攻撃力がないため、一度体力をリードされると追いかけるのが非常に困難。フライングドリルなどでゲージを溜めやすいので、負ける時もゲージを残しておきたい。

EX草薙　京

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	C	C

いわゆる'95京。荒咬みの代わりに闇払いが付き、一応だが『跳ばせて落す』といわれる戦法が可能になった。しかし、安定して連続技に組みこむことができ、ダメージもそこそこ高かった必殺技を欠いてしまったのは少々痛い。

草薙　京

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	B	C	C

Ｌｖ３無式以外の超必殺技が気軽に連続技に組みこめないといった不満が残るが、メインとなる荒咬みからのモノがそれなりに減っているのでＢ。リーチ面は八拾八式があるのであまり苦にはならない。総合をつけるならＣだと思う。

EXキム・カッファン

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	C	B

空砂塵と鳳凰飛天脚の追加で攻撃力は幾分アップしているが、決める機会が少ないので評価は変わらなかった。基本的な戦法はノーマルと同じなので、あとは空砂塵と鳳凰飛天脚をいかに決められるかが勝負の分かれ目だ。

キム・カッファン

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	C	B

飛翔脚、半月斬の二つの必殺技がなかなか強力。これらの技で相手にラッシュをかけられるのがキムの強みだ。また、弱技から鳳凰脚が連続技になるのも嬉しい。こちらのペースに持ちこめば一気に勝負をつけられるぞ。

EXテリー・ボガード

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	C	C

基本的な性能はノーマル版とほとんど変わらないが、ただ一点違うのはパワーダンクが追加されている点。これによって、防御面はノーマルと比べて格段に信頼できる。よって、トータルで見ると性能的にＥＸが勝っているかも。

テリー・ボガード

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	B	C

回り込みの性能が良いので、相手を掻き回す闘いができれば勝てる。また、超必殺技を絡めた連続技が強力なのでスキあらば決めたいところ。とりあえず、使える戦法が限られているので相手に読まれないように闘おう。

EXユリ・サカザキ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	C	B

ノーマルより連続技は乏しいが、雷煌拳＆飛燕鳳凰脚の存在が攻撃力に反映している。相手が回避の選択ミス（安易な回り込みや跳びこみ）を犯したら確実に対処しよう。Ｌｖ１を多用するのでＳＮＫグルーヴでもＯＫ！　面白いよ♡

ユリ・サカザキ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	B	B

アグレッシヴな面が目立つキャラだが、ディフェンスも優秀！魅力的なリーチ（しゃがまれても確実にガードになる遠距離立ち強キックなど）＆スピードを持って幅広い闘いを望める。いちいちダウンを奪って相手を翻弄しよう！

EXリョウ・サカザキ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	D	C

強力な牽制技がなくなり、使えない技が増えたというのが、正直な印象。ノーマル版リョウと比べると確実に弱い。機動力がないのに、地上戦メインで闘わなくてはいけないのがツライ。初心者の方にはお勧めできません。

リョウ・サカザキ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	B	C	C

攻守共に非常にバランスのとれたキャラクター。近、中、遠距離、どの間合いでも闘っていけるのも魅力の一つだ。移動スピードに多少問題があるが、空中虎煌拳で相手を押さえこんでいけるため、慣れてくるとあまり気にならない。

※この性能評価は各攻略担当者によるものです。

EXキング

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	A	B

『龍虎の拳』の技、飛び２段膝蹴りと猛襲脚が復活している。飛び２段膝蹴りは追撃に、猛襲脚は弱攻撃からの連続技にと、どちらの技も非常に使い勝手がいい。しかし、ダブルストライクのコマンドまで龍虎仕様なのはちょっと…

キング

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	B	B

飛び道具に対空技、それに加えて通常投げや性能のいい通常技から手堅くダメージを与えていけるのは、レシオ１とは思えない強さを見せる。癖のある技が少なく、扱い易いので初心者にもオススメできる。

EX不知火　舞

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	B	A

ノーマル舞に比べて、必殺忍蜂がない分、普段決めていく連続技にやや不安があるものの、基本的な行動は遠距離立ち弱パンチでの牽制、ジャンプ弱キックで裏まわりを狙っていくなど、ノーマルの舞とさほど変化はない

不知火　舞

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	B	A

攻撃力は至って並。リーチは遠距離立ち弱パンチ＆しゃがみ強キックなど比較的長いし、使用頻度の高さも考えてＢにしてみました。スピードに関しては、ジャンプ性能や回り込みの性能を考慮してＡ。総合はＢだと個人的に思う。

EX山崎竜二

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
A	A	B	D

ギロチン、ドリルのコマンドは複雑になってしまったが、使い勝手の悪い技が消えて、爆弾パチキと砂かけという非常に頼れる技が増えた。確実にノーマルよりＥＸの方が性能が上と言えるだろう。

山崎竜二

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
A	A	B	D

通常技の性能がよく、技の差し合いでは有利な面が多い。しかし、いったん受けに回ってしまうと、少々脆い面を見せてしまうこともしばしば。常に自分のペースで闘っていければ、かなりの力を発揮するだろう。

EXライデン

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	B	C	D

コンビネーション・ボディーブローがないため、さらに連続技が少ない。だが、単発のダメージがいちいちでかいため、あまり技をふりすぎないようにし、スキを見て１発１発丁寧に当てていく闘い方が吉。

ライデン

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	B	C	D

いちいちスキの大きい必殺技ばかりが目立ってしまうおじさん。ただ、コマンド投げと対空で使えるファイアーブレスはかなりの高評価。スキを見てゲージをためるのを忘れないようにしよう。

ツチノヨルオロチノチニクルフイオリ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	A	A	A

庵に比べると攻撃力はさすがレシオ４ってとこ。屑風の欠如は驚異的なスピードを活かした通常投げで代用しよう。相手が平静を保てないくらい攻め立てたいところ。執拗に連続技にこだわらず、単発攻撃に重点を置くことも大事！

八神　庵

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	B	C	C

八稚女＆葵花が攻撃力（＋反撃能力）＆リーチ＆スピード評価に加味されてる。少々、扱い辛い面もあるが、プレイヤーの慣れ＆状況判断能力の上昇に伴い、レシオ２以上の働きをしてくれる…はず。容赦なく相手の弱点を突け！

EXバイス

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	D	B	C

必殺技が若干入れ代わったが、性能の良い通常技はノーマルのバイスと変わりはなく、使い易いだろう。ＥＸのバイスの方が、狙いやすい連続技をもっているので、さらに闘いの幅が広がったと言える。

バイス

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	D	C	C

移動するスピードはそこそこに早く、リーチも結構長いのでリズムに乗ればトントン拍子で相手にダメージを与えることができる。連続技として超必殺技を入れることはできないが、相手の技のスキや連携の割りこみに投げていこう。

キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ
使いやすさ／キャラの使いやすさ　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

EXギース

リーチ	攻撃力
A	B
使いやすさ	**スピード**
C	D

ノーマルギースと比べると、飛び道具（特に疾風拳）の消滅は大きな痛手。ある程度、自分から接近してダメージを奪っていかなければならない。その代わり、弱攻撃からの連続技が簡単なので、積極的に狙っていきたい。

ギース

リーチ	攻撃力
A	B
使いやすさ	**スピード**
C	D

遠距離立ち強キック、しゃがみ強キックの長さは文句なしのA。攻撃力は、単発の威力こそ高いものの、連続技を狙う機会に乏しいことから、Bにした。スピードが遅いので、リーチを生かした戦法で一発ずつ攻撃を当てていこう。

EXルガール

リーチ	攻撃力
B	B
使いやすさ	**スピード**
D	C

どの技も中途半端で、使い勝手が非常に悪い。本当にレシオ３なのか？　と思えるほどだ。ノーマル版ルガール同様、攻撃力でなんとなく勝てることもあるが、相手の動きを止める牽制技が乏しいのでツライ。

ルガール

リーチ	攻撃力
B	B
使いやすさ	**スピード**
C	C

レシオ３だけあり攻撃力と防御力はかなりのもの。しかし、その他がパッとしない。攻撃力に物をいわせてポロッと勝ってしまう事があるが、安定した強さは持っていない。キャラ性能だけで見ればレシオ２でもいいのでは…

EXケン

リーチ	攻撃力
C	B
使いやすさ	**スピード**
C	C

『ストリートファイターⅡX』仕様のケン。基本的な闘い方は、ノーマルのケンとほとんど変わりがないのだが、プラスαでキャンセルからの各種蹴り技～派生技である稲妻かかと割りでガードを崩していけるのは有り難い。

ケン

リーチ	攻撃力
C	B
使いやすさ	**スピード**
B	C

万能タイプのキャラ。攻撃力は弱昇龍拳→Lv１昇龍裂破のダメージが光るので高めに設定。リーチは全体的に見ると普通だが、一文字蹴りが頼りになるので心配なし。総合を付けるならBくらいだと思う。

殺意リュウ

リーチ	攻撃力
C	A
使いやすさ	**スピード**
B	C

レシオ４としては恥ずかしくない技の性能は持っているが、一人というハンデはやはり苦しいものがある。無駄なダメージを受けずに戦っていくのが理想だが、はっきり言って難しい。強力な瞬獄殺もゲージが溜まらなければ…

リュウ

リーチ	攻撃力
C	B
使いやすさ	**スピード**
B	C

リュウはゲージをLv３（MAX）背負ってからが本領発揮。真・昇龍拳のプレッシャーは相手にとって最も驚異になるだろう。問題はそこまでの持ち込み方。２番目以降に置いて最初からゲージを持たせるのも一つの方法だ。

EX春麗

リーチ	攻撃力
B	C
使いやすさ	**スピード**
C	A

気功拳と天昇脚がなくなっているのでノーマル春麗に比べると多少使いにくい。しかし、歩き千裂脚という強力技に、空中スピニングバードキックというトリッキーな技を持っているので使ってみると結構面白いぞ。

春麗

リーチ	攻撃力
B	C
使いやすさ	**スピード**
B	A

飛び道具、対空技、性能の良い通常技、高い機動力と勝つための要素はすべて備えている。必殺技の一部が溜め技ということ以外は特に癖がなく使いやすい。初心者にもお勧めできるキャラだ。

EXガイル

リーチ	攻撃力
B	C
使いやすさ	**スピード**
C	C

ソバット、トータルワイプアウトと要になっていた技がなくなり、動きづらくなった感がある。防御面に秀でたレバー↗+強パンチを手にいれたことによって、より堅く戦っていくのが理想だろう。

ガイル

リーチ	攻撃力
B	C
使いやすさ	**スピード**
C	C

攻防のパターンが単純なため、使い手の能力がそのままでてきてしまうキャラ。強い人が使えば滅法強いが、その逆だと結構脆い面も…。ポテンシャルは確実に高いので使い込んでいけば最強も目指せるかな？

※この性能評価は各攻略担当者によるものです。

EXキャミィ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	E	E	C

攻めのプロセス（奇襲、連携、牽制）が少なく、ガードを崩す手段も明らかに欠如している。一筋の光である、常にリスクが付きまとう単発、もしくはフーリガンコンビネーションからのキャノンストライクに光明を見い出すしか…。

キャミィ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	B	B

EXに比べて攻守に長け、戦略も単純明解！　連続技だけでなく、奇襲&牽制＝接近手段（対処方を知ってれば半減）となる“スパイラルアロー”があらゆる局面で活躍するのが非常にデカイ！　アクセルスピンナックルも評価の対象。

EX春日野さくら

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	C	C

紅桜拳後にゲージを消費しない追撃も魅力だが、ポイントで乱れ桜（咲桜拳や春一番、しゃがみ強キックなどから）で追撃ができる点がEXのウリ。ノーマル、EXとも一長一短なので甲乙がつけ難い。ＳＮＫグループならEXかな？

春日野さくら

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	C	C

威力ある安定連続技を持っているが、そこに辿り着くまでのプロセスが少ない…ある程度の博打で相手にプレッシャーを与えないと近距離戦にはなかなか持ちこみ辛い。連続技のミスを少なくし、状況判断を素早くするのが勝利の鍵。

EXダルシム

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
A	D	D	D

中攻撃、ドリルキック、スーパーコンボなど、技の性能だけを見ればノーマルよりも優秀。しかし、通常技をレバー方向で使い分けることができないため、扱うのは大変難しい。対空向けの通常技が少ないのもネックとなる。

ダルシム

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
A	C	C	D

リーチは全キャラ中最長。常に遠距離で闘おう。ネックは対空の弱さ、攻撃力の低さ。通常技はアテにならず、せっかくLv３ヨガボルケイノを当ててもあまり減らないのがつらい。相手に体力差をつけられるとくずせないし…。

EXエドモンド本田

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	C	B	C

ノーマル版と比べるとコマンド投げからの攻めが不可能というのはかなり致命的。それでも、回り込みなどの基本性能は変わっていないので、地道に相手の体力を減らしていく戦いができればそれなりに闘える。

エドモンド本田

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
C	B	B	C

単発での攻撃力が高く、コマンド投げを絡めた攻めが強力。相撲取りなので動きが悪いと思いきや、回り込み&大ジャンプがなかなか素早くていい感じ。とにかく、近寄ったら離れない闘い方をするのが重要。

EXブランカ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	B	B

必殺技の数が減ってはいるが、主力の必殺技は残っているので、なんら問題はなし。ただ、スーパーコンボが連続技に組みこめるデフォルトキャラの方がパワー的には勝ってるかも。

ブランカ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
B	C	B	B

裏まわり性能の高いジャンプ弱キック、リーチの長いしゃがみ強パンチ、お手軽かつ強力な連続技を持っているため、かなり使いやすい部類に入ると思う。ローリングアタックが反撃できないキャラに対してはかなり暴れていける。

EXザンギエフ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
A	B	B	E

戦法自体はノーマルとあまり変わらないが、ハイスピードダブルラリアットは対空に使っても相打ちになりやすく、エリアルロシアンスラムもないので、体力差を広げることが難しい。それに代わる武器がないのもつらいところ。

ザンギエフ

リーチ	攻撃力	使いやすさ	スピード
A	B	B	E

スピードはEだが、回り込みとハイジャンプでカバー可能。クイックダブルラリアットという強力な対空技、リバーサルでのスクリューなど、防御面も強い。ただし、守りをかためられると、くずすのが大変難しく、苦戦必至…。

キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ
使いやすさ／キャラの使いやすさ　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

EXバルログ

リーチ	攻撃力
A	B
使いやすさ	スピード
C	A

壁ターンしただけで相手を揺さぶることができるので、跳びまくりの人生があなたを待ってます。単発の威力が高いので、どんなに押されていても、一度こちらのペースにさえ持ちこめれば、逆転優勝も夢ではないっす。

バルログ

リーチ	攻撃力
A	B
使いやすさ	スピード
C	A

爪による長いリーチと、レシオ3の攻撃力が武器。めざとい連続技はないが、1発1発のダメージが充分に高いため、気づいたらすごい減らしてましたなんてことはしょっちゅう。スキのない↘＋強パンチも二重丸。

EXバイソン

リーチ	攻撃力
B	B
使いやすさ	スピード
C	B

全てのしゃがみ状態のキャラに対してダッシュストレートが当たるのはかなり強い。スキがないのは同じなので、これによってさらなるゴリ押しが可能となった。こちらもラッシュをかけることができる。

M.バイソン

リーチ	攻撃力
B	B
使いやすさ	スピード
B	B

ダッシュストレートが強いスキがないのが強い。端に追い詰めてのゴリ押しでガードクラッシュをがんがん狙っていけるのもいい感じ。ダッシュストレートがしゃがみ状態でも当たるキャラに対してはさらに強い。

EXベガ

リーチ	攻撃力
B	B
使いやすさ	スピード
B	A

ノーマルのベガと必殺技、スーパーコンボの違いはあるが、基本的な闘い方はほとんど変わらないだろう。リーチの長い遠距離立ち強キックや対空性能を持つ遠距離立ち強パンチも健在だ。ただ、奇襲技が減ってしまったことが残念。

ベガ

リーチ	攻撃力
B	B
使いやすさ	スピード
B	A

移動するスピードも早く、相手を牽制するためのリーチもあり、奇襲する技にも困らない、対空技をもっているといった全てが揃っていると言っても過言ではない。連続技を狙わずとも単発の攻撃を積み重ねていくだけで充分勝てる。

EXサガット

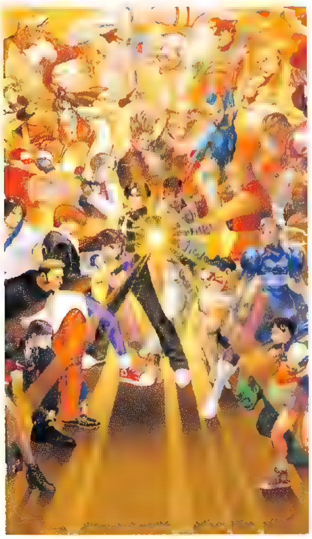
リーチ	攻撃力
A	A
使いやすさ	スピード
D	D

ノーマル版のサガットと同様に、攻撃力が高くリーチがとても長いキャラだ。必殺技の変化もタイガークラッシュのコマンドが変化した程度だ。ただし、ノーマルサガットとスーパーコンボが全く異なっているので使い方を考えよう。

サガット

リーチ	攻撃力
A	A
使いやすさ	スピード
C	E

スピードは遅いものの、リーチは長く、通常技の攻撃判定も強い。さらに、タイガーショットを絡めていけば中～遠距離の牽制には困らない。そして頼れる対空技のタイガーアッパーカットもあるので安定した闘いができるキャラだ。



ナコルル

リーチ	攻撃力
E	B
使いやすさ	スピード
B	A

高性能なジャンプや突進技から強引に接近戦に持ちこめるのが強い。連続技の威力も高く、最強キャラとの呼び声も高い。防御面は、対空こそ強いものの、回り込みの性能の悪さや無敵技の不在など、一抹の不安感は拭えない。

モリガン

リーチ	攻撃力
C	C
使いやすさ	スピード
D	C

ジャンプスピードが遅い、裏まわり性能のあるジャンプ攻撃もない、回り込みも遅い、と、接近手段はほぼ皆無。空中ソウルフィストなどによる牽制に終始するしかなく、体力差をつけられると逆転は難しい。苦戦は必至か。

豪鬼

リーチ	攻撃力
C	A
使いやすさ	スピード
C	B

迎撃されにくい斬空波動拳＆天魔空刃脚、しゃがみ弱キックからの高威力連続技、裏まわりによる起き攻め、回避困難な上に超威力の瞬獄殺など、強キャラの条件は満たしている。1キャラで闘わなければならないのが最大の弱点。

※この性能評価は各攻略担当者によるものです。

豪鬼



攻略／DSP−たろりん

脅威の攻撃力、回避困難な瞬獄殺！我に仲間は要らぬ…1人で充分なり！

技解析



通常技は、ほとんどリュウと同じ。

●遠距離立ち強パンチ
正拳突き。豪鬼の地上技の中で最もリーチが長い。

●天魔空刃脚（空中↓＋強K）
ジャンプの頂点付近でしか出せないが、高速で突進するので対空技を出されにくい。相手の足元に当てれば連続技を狙えるが、高い打点で当てると反撃を受けてしまう。

●豪波動拳
飛び道具。近めの距離で当てると相手はダウンする。発生が早く、やや離れた間合いからでも連続技or連続ガードになりやすい。発生は弱と強で変わらず、弾速は強が速く、スキは弱のほうが短い。

●斬空波動拳
空中から斜め下に波動拳を出す。着地時に少しスキが生じる。発生が極めて遅く、弾の軌道もかなり下向きなので、牽制には使いづらい。対空技をつぶす目的がメイン。

●豪昇龍拳
弱は低く、強は高く上昇する。弱、強ともに無敵時間は7フレーム。3ヒット技で、空中ヒット判定も持っている。空中ヒット制限は3。

●竜巻斬空脚
跳び上がる時の膝の部分にも攻撃判定があり、この部分はしゃがんでいる相手にもヒットするが、以後の攻撃はしゃがんだ相手には当たらない。弱と強では移動距離が異なる。すべての攻撃段にダウン性能と空中ヒット判定がある。空中ヒット制限は3。
空中で出した場合は、それまでのジャンプ軌道を少し強調したような軌道を描く。弱と強の違いはない。

●阿修羅閃空
無敵状態のまま一定距離移動する技。終わり際にはスキがある。移動距離はパンチボタンで出すと長くなる。

●滅殺豪波動…多段の飛び道具。Lv1は4ヒット、Lv2は6ヒット、Lv3は8ヒット。強制停止時間があり、Lv2以上は強制停止中に攻撃判定が発生する（暗転後のガードは不可）。しかし、無敵時間はないので、相手の攻撃が重なっているとつぶれる。

●滅殺豪昇龍
Lv1は4ヒット、Lv2は6ヒット、Lv3は7ヒット。空中ヒット制限はLv1が5、Lv2は7、Lv3が8。Lv1は攻撃発生と同時に無敵時間が解けるし、強制停止時間も短い。Lv2以上なら無敵時間が長く、強制停止時間中に攻撃判定が発生する。

●天魔豪斬空
空中の多段飛び道具。ヒット数は滅殺豪波動と同じ。無敵、強制停止時間はゼロ。

●瞬獄殺
ガード不能の突進技。投げ無効時間を度外視してつかむことが可能。無敵時間と強制停止時間も長い。強制停止中にかなりの距離を前進するので、やや離れた間合いでも、暗転後の回避は不可能。
ガード硬直中、食らい硬直中の相手はつかめず、この最中に暗転が発動してしまうと回避可能（相手が完全に起き上がる前に暗転した場合も同様）だが、相手が動けるようになった直後に暗転した場合はしっかりつかんでくれる。ジャンプの予備モーションもおかまいなし。



対人戦攻略

地上での立ちまわりはリュウと変わらない。波動拳で牽制しつつ、踏みこんで↘＋強キックやしゃがみ強キックを当てにいったり、跳びこみを豪昇龍拳で落とすのが狙い。接近したい時は、跳びこむか、相手の牽制技に合わせて回り込みをする。
ジャンプから出す技は、ジャンプ弱キック、裏まわりジャンプ強キック、遠めからのジャンプ強キック、遠めからの天魔空刃脚、早めの斬空波動拳。天魔空刃脚からは連続技を狙いにくいので、接近手段と割り切ろう。
斬空波動拳は相手の対空技をつぶしやすい（無敵技には負けることもあるけど）。基本的に、相手の足元を狙うようにする。撃ち方は、以下の3種類がおすすめ。
①遠めから跳びこみ、頂点付近で出す
②やや近めの間合いで垂直ジャンプし、頂点で出す
③かなり遠いところから、ハイジャンプと同時に出す
（↓↘→↗＋パンチと入力）



いずれの場合も、着地地点が相手と近めなら、そのまま接近戦に移行（ヒット時は連続技を決める）。間合いが遠い時は、ダッシュで接近してから攻めるか、いったん下がって仕切り直すこと。
③は豪鬼本体が前に出るので、斬空波動拳から密着状態を作れる。ただし、無敵対空技に返されるので注意。
相手が画面端なら、斬空波動拳で間合いが離れないので、より使いやすくなる。相手を画面端でダウンさせたら、垂直ジャンプの下降中に斬空波動拳を撃ち、起き上がりに重ねてから攻めるといい。
接近戦になったら、しゃがみ弱キックとキック投げの2択でダメージを与えよう。連続技は、しゃがみ弱キック×2〜3↓しゃがみ強キック↓キャンセル弱竜巻斬空脚↓弱豪昇龍拳（↓Lv2滅殺豪昇龍）がよい。ダウンを奪ったら、裏まわりジャンプ強キックで起き上がりを攻めよう。
最後に、豪鬼の最終兵器、瞬獄殺について。おすすめの狙い方は、
・高打点のジャンプ攻撃or斬空波動拳から
・ダッシュで接近しつつ、ダッシュの終了と同時に
・回り込みで接近してから
・密着の↘＋強キックから
・起き上がりに重ねる
など。各動作の硬直中に弱パンチ×2・→まで入れ、硬直が解ける瞬間に弱キックと強パンチをすばやく押すと出しやすい。無敵時間を活かしてリバーサルで出したり、対空や飛び道具抜けに使うといった強引な使い方もある。



コマンド表

必殺技	
豪波動拳（空中可）	↓↘→＋P
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋P
豪昇龍拳	→↓↘＋P
竜巻斬空脚（空中可）	↓↙←＋K
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙＋P同時押しorK同時押し
スーパーコンボ	
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→＋P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P
瞬獄殺（LV3&MAX専用）	弱P・弱P・→・弱K・強P

※コマンドはキャラが右向きの時のものです。



攻略／DSP－たろりん

アーンスランド家の美しき頭首もこの世界ではややパワーダウンか？

技解析

モリガンの最大の特徴は、通常技から通常技へとつなぐチェーンコンボ。弱パンチ↓弱キック↓中パンチ↓中キック↓強パンチ↓強キックというのが基本の流れ。もちろん、途中をはぶくことも可能。中攻撃はレバーニュートラルor後ろ要素＋ボタン、強攻撃は前要素＋ボタンで出る。以後、便宜上、中攻撃扱いの通常技は中パンチor中キック、強攻撃扱いの通常技は強パンチor強キックと表記する。

また、チェーンコンボで出した技の出がかりをすばやく空振りキャンセルすることにより、キャンセル不能の通常技を擬似的にキャンセルして必殺技を出すことも可能。

●しゃがみ中キック

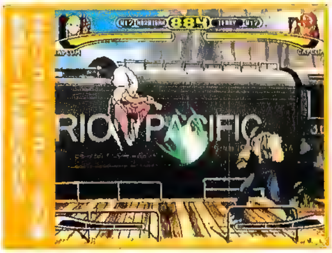
下段技で、攻撃判定の持続時間が長い。起き上がりに重ねると、大幅に有利になる。

●シェルキック（空中↓＋弱K）

ジャンプの下降中にのみ出せる3段技。低めに当てれば地上技につながるが、しゃがみガード可能。

●ソウルフィスト

飛び道具。発生が極めて遅く、連続技には組みこめないが、発射後のスキは小さめ。牽制に使える。弱強の違いは弾速のみ。



●空中ソウルフィスト

空中からの飛び道具。弱のほうが若干発生が早い。

●シャドウブレイド

無敵対空技。発生は4フレーム、無敵時間は5フレーム。横へのリーチが短いので、連続技や地上の割りこみには向いていない。

●ベクタードレイン

発生0フレームのコマンド投げ。

●バルキリーターン

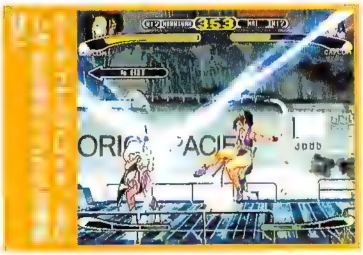
画面外に消えたあとUターンしてくる技。戻ってきた時にキックボタンを押すことで攻撃判定が発生する。ヒット数は多いが、狙ってヒットさせることはまず不可能。

攻撃を出すまではずっと無敵なのが特徴（攻撃を出すと無敵ではなくなる）。攻撃を出さなければ、着地するまでずっと無敵だ（着地のスキはある）。

●カーディナルブレイド

多弾ヒットするシャドウブレイド。ヒット数はLv1が6、Lv2〜3が8。空中ヒット制限はLv1が7、Lv2が8、Lv3が9となっている。

すべてのLvで、強制停止中に攻撃判定が発生する。無敵時間もLv1からある。地上の相手には当てにくいので、対空に使うか、密着状態での割りこみやリバーサルに使うとよい。連続技に組みこむ場合も、浮かせてから決めるほうがよい。



●ダークネスイリュージョン

Lv3専用の突進乱舞技。強制停止は8フレーム、無敵時間は16フレームだ。

主な使い道は連続技だが、突進力はあまりないので、間合いが遠すぎるとつながらないことに注意しよう。

対人戦攻略

ジャンプ攻撃や回り込みが弱く、接近手段に乏しい。遠距離立ち強キックや遠距離立ち中パンチソウルフィスト、空中ソウルフィストなどで牽制し、相手の跳びこみや回り込みを誘うのが基本。

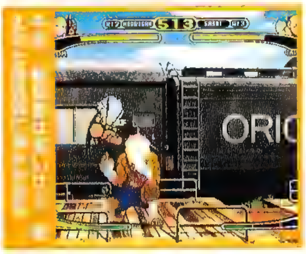
ソウルフィストは、発射後のスキが小さめとはいえ、動作全体の時間は長い。乱発はせず、屈伸などのフェイントを混ぜていくのが重要。

対空技はもちろんシャドウブレイドorカーディナルブレイド。回り込みに対しては、早めにしゃがみ中キックを置いておくとよい。

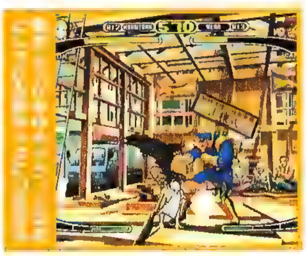
ジャンプ攻撃では、ジャンプ弱パンチが優秀。攻撃判定がずっと出っぱなしなので、垂直ジャンプから出して牽制したり、前ジャンプで先端を当てるように使おう。といっても、判定はそれほど強くないので、跳ぶのはここぞという時のみにしよう。

接近戦では、しゃがみ弱キックからのチェーンコンボを主体にし、ベクタードレインによるガード崩しも混ぜていく。チェーンコンボからの連続技は、しゃがみ弱キック↓しゃがみ中パンチ↓遠距離立ち中キック↓しゃがみ強キック（↓キャンセルカーディナルブレイド）がおすすめ。間合いが遠い時はしゃがみ中パンチを省く。ガードされている時は、スキの小さい遠距離立ち中キックで止めよう。

一部のキャラには、昇りジャンプ弱パンチを中段技として使うことができる。さらに一部のキャラには、そこからキャンセル空中ダークネスイリュージョンがつながる。昇り弱パンチがしゃがみ状態に当たるキャラはダルシム、テリー、京、本田、ザンギエフ、ライデン、サガット、ギース、山崎。空中ダークネスイリュージョンにつながるキャラはザンギエフ、ライデン、サガット、ギースの4キャラだ。この4キャラに対しては、接近戦の選択肢の1つとして使ってみてほしい。



起き攻めは、密着してしゃがみ中キックを重ねるのが強い。終わり際を重ねれば、そのあとしゃがみ弱キックにつながり、連続技で再びダウンを奪えるのだ。ここに、わざと早くしゃがみ中キックを出して空振りし、相手が起き上がったらベクタードレインを決める、といった選択肢を混ぜると効果的だ。



コマンド表

必殺技	
ソウルフィスト（空中可）	↓↘→＋P
シャドウブレイド	→↓↘＋P
ベクタードレイン	→↘↓↙←＋P
スーパーコンボ	
カーディナルブレイド	↓↘→↓↘＋P
バルキリーターン（空中可）	→↘↓↙←＋K後K
ダークネスイリュージョン（LV3&MAX専用）（空中可）	弱P・弱P・→・弱K・強P

ナコルル



攻略／DSP－たろりん

脅威のスピードで相手を撹乱！大自然の庇護を受け、今日も闘います！

技解析

●アンヌムツベ
下段判定の突進技。強のほうが移動距離が長い。連続技に組みこむほか、姿勢の低さ&下段判定を生かして奇襲、飛び道具くぐりに使える。スキは間合いによって変わる。終わり際をガードされれば最小1フレームまで硬直差を短縮できる。



●アムベヤトロ
ママハハを突進させる飛び道具で、発生は遅い。弱と強でママハハの突進距離が変わる。相手の飛び道具と相殺すると攻撃判定は消える。ジャンプ防止効果があるが、スキが大きいのがネック。

●シチカプエトゥ
ママハハを突進させる飛び道具。軌道は弱強ともに強アムベヤトロとほぼ同じ。強が相手にヒットすると、少し時間を置いてからママハハが再び相手を攻撃してくれるが、ガードされた場合は2回目の攻撃は発生しないのでアテにならない。

●ママハハにつかまる
文字通りの技。つかまった状態ではレバーで上下左右に自由に移動できる。強キックボタンを押すと、ママハハから手を離して真下に降りる。つかまったあと5秒ほど経過すると自動的に降りる。
この技を含め、ママハハを使用する技は、ママハハが近くにいないと出せない。

●ママハハつかまり攻撃
ボタンに応じて3種類の技を出せる。しゃがみガード可能だが、スキは小さく、密着状態でヒットさせたあと、少し進んで弱キックの攻撃を出せば連続ヒットする。
動作中、任意のタイミング(空振りでもOK)でキャンセルシチカプアイorカムイムツベを出せる。

●シチカプアイ
ママハハを突進させる飛び道具。ナコルルはやや後方に着地する。性質はアムベヤトロとほぼ同じだが、発生はこちらのほうが早い。

●カムイムツベ
ナコルルが斜め下へ突進する。中段判定の打撃技。強のほうが横に伸びる。スキは打点によって変わり、相手の足元に当てれば有利になる。



●シチカプカムイイルシカ
ママハハを突進させる多段の飛び道具。ヒット数はLv1が3、Lv2が4、Lv3が5で、空中ヒット制限はヒット数+1。無敵時間は、Lv3のみ攻撃判定発生直後まで持続する。ただし、発生が遅い上に強制停止時間はほとんどなく、割りこみに使ってもガードされやすい。連続技に組みこめる状況も、各種強攻撃からor浮かせてからのみ。

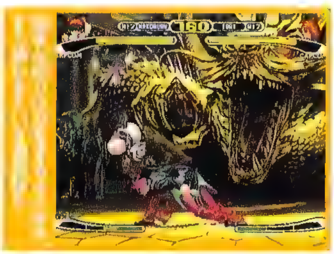
●シリコロカムイノミ
体力を回復する技。4つのボタンをすべて同時押しするor一定量回復するor体力が満タンになると技は終了するが、スキは大きい。

対人戦攻略

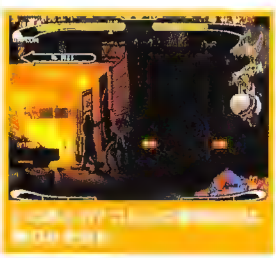
中間距離では、弱アンヌムツベの先端当てによる奇襲と、シチカプアイによる牽制ぐらいしかやることがない。様子を見ながら、接近するチャンスをうかがおう。対空技はしゃがみ強パンチでOK。

●接近戦に持ちこむには…ジャンプの早さを活かし、裏まわりジャンプ弱キックで跳びこむとよい。
接近戦では、しゃがみ弱キック×2を基点にし、ヒットしたら連続技を狙う。ガードされたら、再びジャンプ弱キックで裏まわり、少し歩いて再びしゃがみ弱キック×2、少し歩いて投げる、ママハハにつかまる、といった選択で攻めよう。

●ママハハにつかまったあとは…カムイムツベで足元を狙う、シチカプアイを出す、強キックボタンで降りる、という3つの行動を使い分ければ対処されにくい。カムイムツベを相手の足元にガードさせたあとは、そのまま攻めを続行していこう。



●起き攻めは…画面中央では、ダウンさせたあと、距離を合わせてタイミングよくダッシュすると、起き上がる相手の後ろに回れる。ダッシュする時の間合いによって表か裏かの選択を迫ろう。
画面端では、アンヌムツベorカムイムツベのあと、ママハハにつかまり、独自の起き攻めができる（レバー↓で高度を下げておこう）。①中段のカムイムツベを出すか、降りてしゃがみ弱キックを出すかの2択。②相手が起き上がる寸前に強キックボタンで降りる。表に着地するか裏に着地するかで2択。
②はママハハにつかまるタイミングや、そのあとのレバー操作により、ナコルルの位置が右になったり左になったりするのだ。①、②の起き攻めをミックスすることも可能なので、いろいろなパターンを試してほしい。



最後に連続技を紹介。●しゃがみ弱キック×2～3→遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱アンヌムツベ（→Lv3シチカプカムイイルシカ・画面端限定）、●しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチorしゃがみ強キック→キャンセルシチカプカムイイルシカ、●ママハハつかまり攻撃（弱キック）×2→キャンセルカムイムツベ。

コマンド表

必殺技	
アンヌムツベ	←↙↓+P
レラムツベ	↓↘→+P
アムベヤトロ	→↘↓↙←+P
シチカプエトゥ	←↙↓↘→+K
ママハハ（鷹）につかまる	↓↙←+K
ママハハ（鷹）からおりる	鷹につかまって強K
シチカプアイ	鷹につかまって↓↘→+P
カムイムツベ	鷹につかまって↓↙←+P
超必殺技	
シチカプカムイイルシカ	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
シリコロカムイノミ（LV3&MAX専用）	↓↘→↓↘→+K

草薙 京



攻略／修羅騎士 鷹

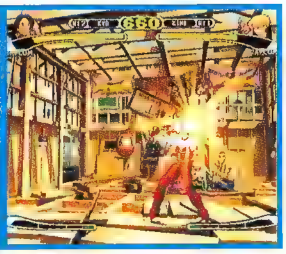
対人戦攻略

中間距離で前後にウロウロ動いて、八拾八式を主軸に、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック、荒咬みを使って闘っていく。しかし、八拾八式は2段技だけあって、空振りした時のスキが大きいので読まれていると回り込みから反撃を受けてしまうことも多い点に注意。乱発はせず相手の牽制技の戻りに合わせる使い方も重要だ。しゃがみ強キックはダウン狙い。ヒット時は起き攻めへ移行したいところだ。荒咬みは弱を使う様にし、ガードされた場合は相手の様子を見て、あまりにも手を出してくる様なら、弱鬼焼きで反撃を潰して起き攻めへ。手を出さなくなったら（読み合いなんだけど）、再び荒咬みやダッシュ、ジャンプなどを使って攻めこもう。飛び道具で牽制してくるような相手には、垂直ジャンプや回り込みで回避するのが基本だが、回り込みは引きつけてから出してもスキに攻撃されるのがオチなので、早めに出す必要がある。



八拾八式は牽制の要。[illegible]にバラまいていこう

●ジャンプから攻めるなら…ジャンプ弱キック、ジャンプ強パンチ、奈落落とし（ヒット時は起き攻めへ）の3つをメインに使うといいだろう。



裏まわりを狙える奈落落とし。ヒット時は起き攻めへ…

ジャンプ攻撃を当てたあとは、しゃがみ弱キックから連係を組んでいくのが基本になるが、近距離立ち弱パンチを空振り（座高の高い相手には当たってしまう）して、すぐに投げるといった行動もある。

攻撃力が一級品の草薙流…しかしメインは地道な牽制也り!!

また、投げるまで時間がかかるといった点を利用して、空ジャンプからしゃがみ弱キックを出していくのも有効。

●起き攻め

荒咬み＋α、鬼焼き、しゃがみ強キック、強キックボタン投げを決めたあとは起き攻めを仕掛けるチャンス。起き攻めには…

①しゃがみ弱キック×2
②ジャンプ弱キックor奈落落しで裏まわりを狙う
③投げ

以上3つの行動をとるといい。①は、ヒット時ならしゃがみ強パンチへつないで連続技へ、ガードされた場合は、間合いをつめて…再びしゃがみ弱キックを刻む、投げにいく、通常ジャンプから裏まわりを狙うなどの行動をとろう。決め打ちで、弱荒咬み→八錆を出してガードを崩しにいったり、強荒咬み→ディレイで九傷を出すのもいい。下手に手を出してきた相手には九傷がヒットするぞ。

②は、キックボタン投げのあとからなら、少し下がってから跳びこむこと、やはり裏まわりを狙うことができる。

EXキャラ技解析

●百八式・闇払い

発生は早いので密着なら小技から連続技にすることができるのだが、弾速が遅いので、少し離れると強攻撃からも連続技にすることができなくなる。また、他のキャラの飛び道具に比べるとスキが大きいなど、性能はイマイチ。



闇払い、[illegible]に使っていこう

弱と強の違いは弾速のみで弱が遅く、強がそれより少し早くなる。使いどころとしては遠距離からの牽制だが、乱発は禁物。キャンセルで出して連係を組んでいきたいところだが、回り込みを使われるとOUT。

●百壱式・朧車

跳び上がりつつ蹴りを繰り出す技。K．O．Fシリーズの様に弱は1ヒット、強は3ヒットするが、出かかりに無敵時間は存在しない。

発生は早いので小技から連続技にすることが可能だが、しゃがみ食らいの相手には空振りしてしまうので注意しよう。スキは大きいのでガード&空振りすると反撃は必死だ。強に限っては落ち着いて連続技を叩きこまれる。

●七拾五式・改

跳び上がりつつ蹴りを2発繰り出す技。



ヒットしにくいが強七拾五式・改後は追撃可能

弱は発生が早いので弱攻撃から連続技にすることができ、相手の食らいポーズがしゃがみであってもヒットしてくれるのだ。画面端でヒットさせた場合はLv3大蛇薙で追撃することが可能だぞ。

2段目をガードされた場合はこちら側が有利なのでさらに攻めることができるのだが、しゃがまれると空振りしてしまい、もちろん反撃も受けてしまう。適当に出すのではなく、やはり確定状況のみで出していこう。

強は連続技にすることができないが、色々な技で追撃することができる。画面中央では奈落落とし、鬼焼き、弱七拾五式・改、少し歩いてからしゃがみ強パンチ→キャンセル強朧車など。

画面端なら…①琴月 陽、②Lv2大蛇薙、③弱七拾五式・改→Lv3大蛇薙（待機ポーズ1ヒット）、④近距離立ち強キック→キャンセル大蛇薙、⑤近距離立ち強キック→キャンセル弱七拾五式・改（2段目のみヒット）→Lv3大蛇薙（待機ポーズ1ヒット）。

①は少しさがってから出さないとヒットしないので注意。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘＋P
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋K
R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り）	←↓↙＋K
百拾四式・荒咬み	↓↘→＋P
百弐拾八式・九傷	百拾四式·荒咬み中、↓↘→＋P
百弐拾七式・八錆	百弐拾八式・九傷中、P
百弐拾五式・七瀬	荒咬み→九傷後or八錆後 K
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆後 P
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋P
最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）	↓↘→↓↘→＋P

EXキャラコマンド表

必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘＋P
弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←＋K
百八式・闇払い	↓↘→＋P
百壱式・朧車	←↓↙＋K
七拾五式・改	↓↘→＋K
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋P

二階堂紅丸



攻略／ILP—けんちゃん

対人戦攻略

まずは中間距離での垂直ジャンプで様子をうかがっていく。跳んでくるようならジャンプ強キックで落とし、地上にずっと居るようだったらフライングドリルで跳びこむのもいい。フライングドリルを出した時は、極力着地硬直をキャンセルして居合い蹴りを出しておこう。相手に居合い蹴りを意識させたら、たまに通常投げを狙っていくのも効果的だぞ。だが、フライングドリルはあくまで「たまに」。様子見されてしまうと通常技対空で簡単に落されてしまう。相手に的を絞らせないように気を使っていこう。

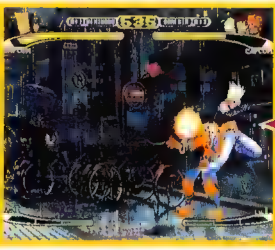


この垂直ジャンプ強キックが守りの要か…!?

相手を足払いなどでダウンさせたら、とりあえずはガード方向がわかりづらくなるジャンプ弱キックで裏回り気味に跳びこもう。ヒットしたらしゃがみ弱キック×2↓しゃがみ強キックでダウン。そこから、ワンテンポ置いてジャンプ弱キックで跳びこむと再び裏回り気味に跳びこめる。と、このようにガードされるまでロコツにループさせて攻めていくのもいい。ハッキリ言って攻撃している側もガード方向が分からないので、か



足払いで転ばせた後は…



裏回りで跳びこんで、再びダウンさせてしまおう

ガードするのが難しいジャンプ弱キック 君はこのループから抜け出せるか!?

なり回避困難な連携と言える。時間差起き上がりをされるまでは有効な戦法だろう。

空中の相手に有効な防御手段がない紅丸は、跳びこまれると非常にきつい。Lv3（MAX）が撃てる状態なら雷光拳でOK。それ以外の状況では、回り込みで仕切り直したり、思い切ってバックジャンプ強キックで迎撃していく。跳びこみが判定が出っぱなしのジャンプ攻撃でなければ、空中投げを狙っていってもいい。中～遠距離では無理に攻めていかず、垂直ジャンプ強キックで相手のジャンプを予防していくのも重要。中間距離での強雷靭拳の牽制も跳びこみ防止効果がある。ただし回り込みには滅法弱いので、何も考えず連発するのは考えもの。

とにかく、跳びこみはガードしただけでも状況的に不利なので、あらゆる手段を用いて極力迎撃していきたい。レシオ1なので防御力が低く、ワンチャンスでもらうダメージがとにかく痛い。相手のペースに持ち込まれないように立ち回っていきたい。

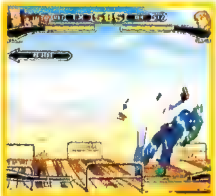
EXキャラ技解析

●遠距離立ち強キック

表のものとほとんど性能は変わらないが、レバーでの移動ができなくなっている。

●ジャックナイフキック

前進しながら蹴り上げる技。ガードされても有利な状況を作れるので、相手に接近したい時非常に便利。



不思議なジャックナイフキック。実戦での利用価値は…

●真空片手駒

EXバージョンは多段攻撃になっている。しかし、ガードされたときの硬直は変わっていないが、距離がはなれるようになった。

●雷靭拳

弱は表と性能が全く変わらない。強はボタン連打による段数アップがなくなっている。威力は弱より高いが、発生は遅いので少々使いづらい。弱強共に強攻撃から連続技に組みこめる。

●雷靭拳・対空

雷靭拳を斜め上に打つ。性能は基本的に普通の雷靭拳と変わっておらず、無敵時間も全くないので、相手のジャンプを見てから対空に使うのは難しい。

●紅丸コレダー

コマンド成立から相手をつかむまでの時間は結構かかるが、通常投げよりダメージが大きく、投げ外しもされることがないので積極的に狙っていくべき。弱強共に、コマンド成立からつかむまでの時間は一緒。投げた後は相手は距離が離れてしまうので、仕切り直しになってしまう。



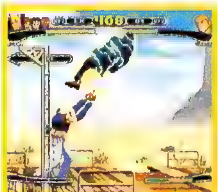
コレダーのダメージは絶大！下手なスパコンよりは上だぞ

●雷光拳

性能は表のものと一緒。Lv3はリバーサル、対空と用途は様々だが、それ以外は連続技専用としての価値しか見いだせない。

●雷光拳・対空

雷靭拳・対空と同じく、雷光拳を斜め上方に放つ。無敵時間、発生速度は通常の雷光拳と変わっていない。



上に出る雷光拳。Lv1でも先読み対空になら使える

●エレクトリッガー

コマンド投げ技。紅丸コレダーの超必殺技バージョンと考えればいい。

Lv1は暗転前までしか無敵がなく、暗転を確認してからジャンプで避けられる。

Lv2はつかむまで無敵になったが、相変わらず暗転を確認してからジャンプで避けられてしまう。

Lv3になると、暗転後のジャンプによる回避はできなくなる。そのかわり暗転までの時間が、Lv1、2より長くなっている。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
雷靭拳	↓↘→+P
居合い蹴り	↓↘→+K
真空片手駒	→↘↓↙←+K
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+P
電影スパーク	↓↙←↓↙←+P

EXキャラコマンド表

必殺技	
雷靭拳	↓↘→+P
雷靭拳（対空）	→↓↘+P
居合い蹴り	↓↘→+K
紅丸コレダー	→↘↓↙←→+P
真空片手駒	→↘↓↙←+K
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+P
雷光拳（対空）	↓↘→↓↘→+K
エレクトリッガー	→↘↓↙←→↘↓↙←+P

テリー・ボガード



攻略／L.L.terra

対人戦攻略

中間距離は、遠距離立ち弱キックで牽制するのが基本。遠距離立ち弱キックが当たる距離よりやや近い距離では、発生の早いしゃがみ強キックも混ぜていこう。相手が飛び込んできたら、早出しのライジングアッパーか、溜めが間に合っていれば強ライジングタックルで迎撃すべし。回り込みに対しては投げで対処しよう。

こちらから攻める場合、性能の良い回り込みを多用する。テリーの回り込みは、一回の移動距離が短いので2回連続で出していくのも効果的。しゃがみ強キックの射程内だと、相手の裏に回ることができるので、そこから近距離立ち強パンチ始動の連続技が決まりやすい。また、あらかじめ↑で溜めを作っておき回り込みの動作終了後に弱ライジングタックルを出すのも有効だ。反撃しようとした相手にヒットしてくれることが多い。この場合の回り込みは1回で留めておこう。

次に、クラックシュートを使った戦法を紹介する。連係に組み込む場合は、しゃがみ強パンチorしゃがみ弱キック→キャンセル弱クラックシュートだ。ガードされてもこちらが有利になる。注意点は、ライジングタックルの溜めが間に合わないので、そのままガードして様子を見るか、回り込みから接近戦に持ち込む。

単発で使う場合は、中間距離で相手のジャンプ防止に使うといい。この場合は強をメインに使っていこう。



たまに[illegible]のもOK

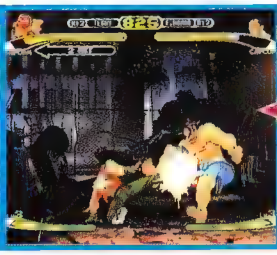
相手の起き上がりを攻める場合は、近距離立ち強パンチの終り際を重ねると、こちらが大幅に有利になる。ここからは主にしゃがみ強キックを出していこう。ヒットすれば連続技になり、ガードされても動こうとした相手にヒットしやすい。無敵対空技を持っている相手に対しては、様子を見るのも重要だ。

パワーゲイザーを用いた戦法は、Lv2以上だと無敵時間も長いので、対空や連係の割り込みに使っていける。また、クラックシュートをガードさせた後に出していくのもOK。しかし、ガードされると、回り込みからスキに反撃されやすいので多用は禁物だ。

回り込みからの連続技が勝負の決め手！ ウィー！



起き上がりに近立強パンチを重ねると

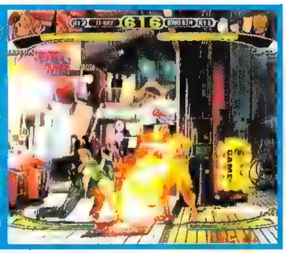


屈[illegible]に
や。なん〇〇ら〜

EXキャラ技解析

●パワーウェイブ

ノーマル版と違って画面端まで届かない飛び道具。強は弱よりやや前方に炎を打ち出すのでリーチがある。しかし、攻撃判定は足元付近のみで見た目どおりの攻撃判定がないのがかなり痛いところ。

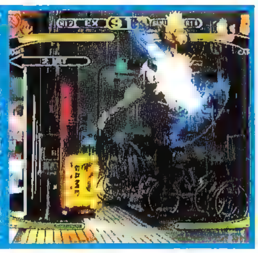


見掛け倒しのパワーウェイブ。マルテダメヲです

弱強どちらもヒットすればダウンを奪えるが、ガードされるとスキに反撃されやすい。また、発生が遅いので通常技から連続技にならない。

●パワーダンク

無敵時間が攻撃判定発生まで持続するので、対空や連携の割り込みに活躍できる。対空に使う場合は引きつけて出すようにするのがコツだ。



ダンクはかなり使える。愛と勇気と希望があれば尚良し

1段目が後方にヒットすると2段目が空振りするがダウンを奪える（強の方が2ヒットしやすい）。2段目のみをヒットさせた場合も同様にダウンを奪えるぞ。

弱は強よりやや前方に突進する分、リーチがある。強はほぼ真上に上昇し、滞空時間も弱より長いのでその分、スキが大きくなる。その他、弱と強の違いは、強の方が若干弱よりダメージが高い。

2段目の終り際を相手がしゃがみ状態でガードさせた場合は、5分の状況になり、必然に間合いも離れるので反撃は受けない。それ以外のシチュエーションではスキに反撃されやすいので注意が必要。

●クラックシュート

ノーマル版でも同じだが、相手がしゃがみ状態でヒットさせた場合は、しゃがみ弱パンチが連続技になるキャラがいる。弱強共に連続技になるキャラはブランカ、春麗、ガイル、庵、京、モリガン、バイソン、ナコルル、ベガ、バルログ、暴走庵、弱のみ連続技になるキャラはキャミー、キング、バイス、ユリ、リュウ、ケン、キム、リョウ、殺意の波動に目覚めたリュウ、豪鬼、強のみ連続技になるキャラはダルシム、テリー、エドモンド本田、サガット、山崎、ルガール、ギースだ。



ここから屈強パンチが[illegible]い!! しぎゃ！

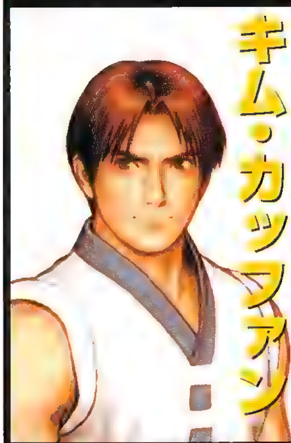
ノーマルキャラコマンド表

技	コマンド
必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+P
バーンナックル	↓↙←+P
ライジングタックル	↓タメ↑+P
クラックシュート	↓↙←+K
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+P
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+K

EXキャラコマンド表

技	コマンド
必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+P
バーンナックル	↓↙←+P
パワーダンク	→↓↘+K
クラックシュート	↓↙←+K
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+P
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+K

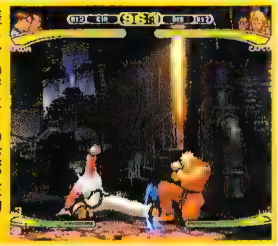
キム・カッファン



攻略／L.L.terra

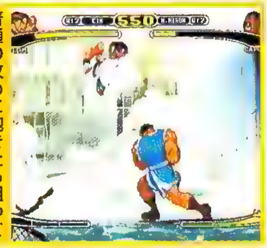
対人戦攻略

中間距離での差し合いでは、リーチが長くキャンセルもかかるしゃがみ強キックをメインに使っていく。先端をガードさせることができたら、キャンセル強半月斬を出していこう。ガードされても反撃は受けにくい。ここから、飛燕斬や、ゲージがあれば鳳凰脚を出してみよう。反撃しようとした相手にヒットしてくれる。キャンセル強半月斬は強覇気脚にしてもOK。『構え』から中段技を出して、相手のガード段を揺さぶろう。



差し合いではこの技が主力

次は接近戦。接近手段は主に飛翔脚だ。ガードさせたら、①しゃがみ弱キック×2、②通常投げ、③様子見、がある。①に関しては後に詳しく解説する。②はガードの固い相手に有効だが、間合いがあまり離れない強キックの投げを用いるといい。決めた後は少し歩いて通常ジャンプ弱パンチを出すと相手の起き上がりに重なるので覚えておこう。③は、相手が反撃技を出してきた場合に備えるための選択肢だ。ガードした後は、ゲージがあればスキに鳳凰脚を決めたい。



普通の攻めに飽きたら狙ってみよう。MC小宮もびっくりだ（倦怠期です）

①の派生として、①歩いて通常投げ、②しゃがみ弱パンチに繋ぐ、③通常ジャンプ強キック、④飛翔脚、がある。①はガードの堅い相手に有効。通常投げについてのポイントは前述した通り。②は、しゃがみ弱キック×2がガードされた場合、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キック→キャンセル半月斬の連係に持ち込む。ヒット確認ができた場合、ゲージない状態ではキャンセル強飛燕斬、ゲージがある状態ではキャンセル鳳凰脚だ。③は裏回りを狙えるぞ。ヒットした場合はしっかり連続技を決めよう。ガードされても前述したような戦法が使える。④は垂直通常ジャンプの上りで弱を出せば、こちらが有利な状況になるので続けて攻めていけるぞ。

半月斬と飛翔脚でラッシュをかけろ！小技からの連続技も強力だ！

次は鳳凰天舞脚を使った戦法を紹介する。特に、必殺技対空を持ったキャラに対して有効だ。中間距離〜遠距離で飛び込んだ際、相手が反応して対空技を出したところに鳳凰天舞脚をヒットさせるのだ。無敵時間の長いLv2以上ならば、相手と技と重なっても確実にヒットしてくれるので積極的に狙っていこう。

また、通常技対空（しゃがみ強パンチなど）が強力な相手に対しては近距離から出していくのも有効。こちらの場合は上りで出していこう。ガードされた場合だが、発生の早い突進技で反撃されるので確実にヒットさせるようにしたい。

EXキャラ技解析

●ジャンプ弱パンチ

上りで出しても着地するまで攻撃判定が残っている。また、下方向に攻撃判定が強いので飛び込み攻撃の主力になる技だ。

●ジャンプ強キック

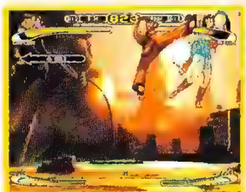
下方向にも攻撃判定があるので裏回りを狙えるぞ。1キャラ分程離れた距離から早めに出すのがポイント。

●覇気脚

発生が遅く、通常技から連続技にすることができない。ガードされると相手と五分の状況になる。ノーマル版との違いは、『構え』に移行できない、EXのみキャンセルで鳳凰脚が連続技になるの2点。

●空砂塵

ヒット数は弱で2ヒット、強で3ヒットする。強の方がやや前方に上がっていくので、その分、横にリーチがある。無敵時間はないので連続技専用（弱攻撃から連続技になる）と考えていいだろう。その場合はヒット数の多い強のみを使うようにしよう。注意点は、座高の低いキャラ（さくら、バイス、ユリ、舞、庵、暴走庵、ナコルル）のしゃがみ状態に当たらないことだ。



空砂塵。連続技専用にしたい。へけけ

●鳳凰飛天脚

EX版限定の超必殺技。足を真上に振り上げて攻撃する。Lvごとにヒット数は増えないが、威力は高くなりさらにLv2以上でヒットした相手に追撃できる。Lv2をヒットさせた場合、鳳凰脚で追撃可能だ。Lv3では空砂塵が適当だろう。



LV2ならばヒット後に



鳳凰脚も繋がる。良い子悪い子普通の子！（全く意味不明）

どのLvでも弱攻撃から連続技にできるが、ダルシム、紅丸、京、エドモンド本田、ライデン、ザンギエフ、サガット、山崎、ルガール、ギース以外のキャラにしゃがまれると当たらないぞ。

ガードされた場合はどのLvにおいても、硬直が長いので反撃されやすい。

無敵時間は上半身のみで、Lv1では攻撃判定が発生する前に、Lv2では攻撃判定発生と同時に切れる。Lv3では攻撃判定が発生するまで持続する。

連続技以外の使い道は、引きつけて出せばLv2からでも対空に使える。Lv3ではあまり引きつけず置くような感じで出せばヒットしやすい。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
半月斬	↓↙←+K
飛翔脚	空中で↓↘→+K
飛燕斬	↓タメ↑+K
覇気脚	↓↓+K
超必殺技	
鳳凰脚	↓↙←↙→+K
鳳凰天舞脚	空中で↓↘→↘↓↙←+K

EXキャラコマンド表

必殺技	
半月斬	↓↙←+K
飛翔脚	空中で↓↘→+K
空砂塵	↓タメ↑+P
覇気脚	↓↓+K
超必殺技	
鳳凰脚	↓↙←↙→+K
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+K

リョウ・サカザキ



攻略／ヒデ本条

対人戦攻略

遠距離では弱虎煌拳での牽制がメイン。立ち弱パンチや屈伸運動でのフェイントを混ぜながら跳び込みや回り込み動作を誘おう。跳び込みから攻め込む場合は、空中虎煌拳、ジャンプ弱キック or 強キックで跳び込んでいこう。

中間距離では垂直ジャンプからの虎煌拳や遠距離立ち強キック、弱虎煌拳で牽制し跳び込むチャンスをうかがう。一歩踏み込んでのしゃがみ強キックもリーチが長いためヒットしやすい。

Lv2以上ゲージがある場合は、相手の飛び道具の牽制に合わせて龍虎乱舞を出すとすり抜けつつヒットさせることができる。相手のゲージがある場合は逆のことも言えるので注意が必要。近距離ではしゃがみ弱パンチで相手を固め、投げや、裏回り強キックなどに連携させていく。

また、相手の近距離からの跳び込み（裏回り弱キック系など）はしゃがみ強パンチで迎撃し、中間距離からの不用意な跳び込みは強虎砲（しゃがみ強パンチでも可）で迎撃していこう。

強パンチ投げやしゃがみ強キックなどがヒットし、ダウンを奪ったら起き上がりを攻めにいこう。主な選択肢は①少し待って投げと打撃の2択。②しゃがみ強パンチの終り際を重ね連続技を狙う。③ジャンプ強キックで裏回りを狙うなど。

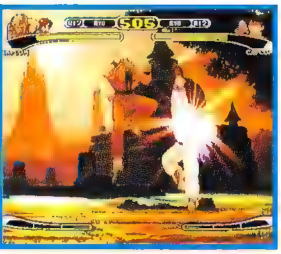
●空中虎煌拳の使い方。

その1…相手の対空技を潰す。まず、一番最初に考えつくのがこれだろう。空中虎煌拳は前方ジャンプから相手の頭を狙うようにだしていき、相打ちにならないよう、ある程度高い位置（ジャンプ頂点付近）から出していくのがポイントだぞ。

その2…相手の空中虎煌拳対策を逆手に取る。相手が空中虎煌拳対策に使ってくる主な選択肢は、昇りジャンプ攻撃ででかかりを潰す、回り込み動作で着地のスキに連続技、というのが一般的。このような行動を取り出したら、すでに空中虎煌拳をかなり警戒している証拠なので、垂直ジャンプ（何も技をださない）or 垂直ジャンプ弱キックでのフェイントを混ぜて回り込み動作を誘おう。しかし、高性能な回り込み動作を持つキャラを相手にした場合は、硬直中に技を当てることができないので空中虎煌拳の使用頻度を押さえていこう。よく垂直ジャンプ弱キックを下段足払いで潰そうとして食らってくれる状況がある。素早くしゃがみ強キックで連続ヒットを狙い、ダウンを奪って起き上がりを攻めよう。



本文ではふれなかったが飛燕疾風脚も実は使える



空中虎煌拳で牽制、気軽に対空技を出せないようにしよう

攻めてよし!! 守ってよしの万能キャラだ!!

EXキャラ技解析

●虎煌拳

出てしまえば通常飛び道具を打ち消すことができるが、射程が非常に短いので使いにくい。弱と強の違いは攻撃判定の発生、射程、威力の3つ。弱は攻撃判定の発生が早く、射程が短い。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。強は攻撃判定の発生が多少遅いが、射程が弱より長く威力も高くなっている。強攻撃キャンセルからのみ連続技に組み込める。弱と強、共にヒット時はダウンを奪うことができるが、密着してガードされた場合は反撃確定。

●虎砲

ノーマルリョウのものと同じ。強は対空技として信頼できる。

●極限流連舞拳

ボディブローを2連発した後、虎砲で締める打撃技。初段のボディブローがヒットしたときのみ2段目のボディブローから虎砲に移行する。弱と強の主な違いは移動距離とフィニッシュブロー。弱は移動距離が短く、強は一歩踏み込む分リーチが長くなっている。弱と強、共に弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。ガードされた場合はほぼ反撃確定。

●飛燕疾風脚

ノーマルリョウのものと変らない。

●猛虎雷神刹

弱は小さく、強は大きく跳び上がり鋭い手刀を振り下ろす技。残念ながら中段攻撃ではない。弱より強の方が移動距離が長く、威力も高い。基本的にガードされたら反撃確定。後半部分かつ先端を当てるように使うことで相手との間合いが離れ、反撃を受けにくくすることができるが硬直が長いことに変わりはない。

●覇王翔吼拳　ノーマルリョウと変更点はなし。

●龍虎乱舞この技もノーマルリョウのものと変っていない。

●天地覇煌拳

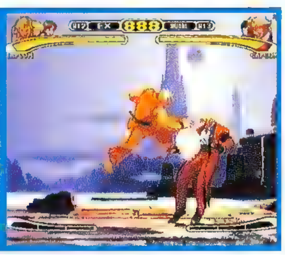
KOFシリーズのものとは違いカウンターヒットしなくても大ダメージを奪うことができる（カウンターヒットしてもダメージは変らない）。攻撃判定発生後まで無敵時間が持続しており対空や連携への割り込みに使っていける。弱攻撃キャンセルなどから連続技に組み込むこともできるが、外した場合は反撃確定。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+P
虎砲	→↓↘+P
暫烈拳	→←→+P
飛燕疾風脚	↙タメ→+K
超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+P

EXキャラコマンド表

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+P
虎砲	→↓↘+P
極限流連舞拳	→↘↓↙←+P
猛虎雷神刹	←↓↙+P
飛燕疾風脚	↙タメ→+K
超必殺技	
竜虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+P
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
天地覇煌拳（Lv3&MAX）専用	↓↘→↓↘→+P



中段技でもなく隙も特大
使えない…



EXキャラを使う場合はやはりこの技、ゴチ〜ン!!

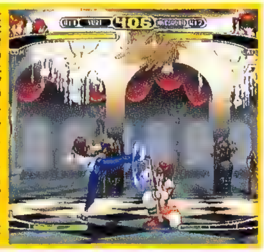
ユリ・サカザキ



攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

開始直後、もしくはそれより相手側にちょっと寄った中間距離では、ユリの最強牽制技である"遠距離立ち強キック"と"しゃがみ強キック"を主軸に一気に接近戦に持ちこみたい。しかし、この間合いでは相手も跳びこみを狙っているので対空技（弱・空牙、しゃがみ強パンチ、空中投げ）の準備を忘れずに！　遠距離立ち強キック（スキの短い、遠距離立ち弱キックも併用しよう。燕翼の暴発には注意！）からは牽制の意味合いもこめて覇王翔吼拳をスーパーキャンセルしていこう。遠距離立ち強キックの先端からキャンセルすれば、無理に前転で回避しようとする相手にヒットするぞ。タイミング良く、前転で回避されても、ユリ側がスキがないので対処（もしくは五分状態）していける。

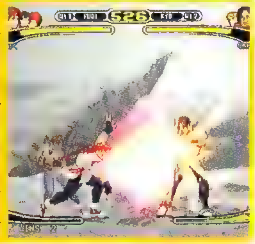


座高の低いキャラにもガードに入るのが強み！　プリッと尻れ♥

ジャンプ攻撃で攻めこむなら弱キック&強パンチがいいだろう。正ガードだが、相手の背後に着地するぞ（弱キックは純粋に裏回りも狙える）。接近戦に持ちこんだら、後述してるいくつかがヒットしやすい。その後の対処&連携としては…

①、しゃがみ弱キック or 強キック↓キャンセル弱・雷煌拳～通常投げ or 連続技

近い間合いで相手がしゃがんでいる場合は頭上を跳び越え、裏側に着地する。着地後は投げやしゃがみ弱キック↓しゃがみ弱パンチ↓虎煌拳 or 強・空牙を狙ってやろう。



鳳凰が叫ぶ幾千の衝撃！　ゲージ効率のいいユリならではの重圧

②、しゃがみ弱キック×1～3↓しゃがみ強キック

ダウンを奪ったあとは、前ステップ1～2回して裏回り（起き上がる相手を飛び越える）を狙い、ガード方向を惑わせてやろう！　裏回り後は、連続技や①（いきなり投げでもいい）を狙っていこう。強パンチ後は基本的に前ステップは2回行う。1回目のステップ後に通常ジャンプ弱キックを出すと、正ガードなのに相手の裏へ着地するぞ。使い分ければいい感じの起き攻めを展開できるぞ。ステップ裏回り後に威力の高い連続技を狙いたい君は、しゃがみ強キックなどでダウンを奪い、少し歩いてステップを1回しよう。これで密着状態になるぞ。連続技に組みこむ弱・虎煌拳や強・空牙＋裏空牙からでも狙えるので積極的に使おう。また、相手もこの間合いでは下段技↓キャンセル飛び道具（例：しゃがみ強キック or 特殊下段技↓キャンセル波動拳など）といった連携などを狙ってきやすい。ある意味チャンスともいえるので、飛燕烈孔（Lv 2以上）で割りこむ準備をしておこう。

拳と蹴りの嵐で戦場を駆け抜ける空手娘 バビッと覇王！　クラッシュ・アウト!!

EXキャラ技解析

●虎煌拳

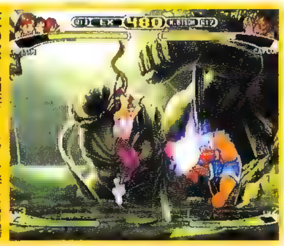
ヒット or ガード（相殺含む）されない限り、端から端まで届く射程無限の飛び道具。スキや密着状態からの技発生は同じだが、撃ち出し後の弾足に違いがある。弱は遅く、強は速い。通常、ヒット後にダウンは奪えないが、ステップ or 空中ヒット時はダウンする。

●砕破

弱強ともに1ヒットでダウンを奪える。飛び道具（超必殺技&多段技は1段のみ）を消す効果があるが、リーチが短く、雷煌拳のヒット後にしか連続技に組みこめない。弱は約14フレーム、強は約21フレームと攻撃判定が持続する。普通にガードさせると不利だが、起き上がりに重ねれば大幅に有利な状況をつくれる。

●雷煌拳

弱強の相違点は、垂直ジャンプの高さ（＝技のスキ）、気弾の撃ち出す角度（＝気弾の落下地点）となっている。弱は飛び道具（通常の弾道＝波動拳やベノムストライクなど）を回避できるくらい上昇する。強は弱より若干高い。ジャンプ頂点から気弾を撃ち出し、弱は3キャラ分半ほど前へ、強は1画面の半分弱ほど前の地点に気弾が落下する。気弾のヒット後は大抵の通常技（＝連続技）、虎煌拳、砕破、百烈びんたで追撃できる。



天の怒り稲妻…ヒット時は雷鳴をたよりにさらなる轟きを彼に

●百烈びんた

先月号を参照してほしい。

●覇王翔吼拳

ノーマル・ユリと同様。詳しくは先月号を参照しよう。連続技の乏しいEXユリだが、Lv 1でも非常に頼れる技なので雷煌拳ヒット後や遠距離立ち弱 or 強キックから積極的に狙おう。Lv 1飛燕鳳凰脚と併用すれば牽制としても優秀だ。

●飛燕鳳凰脚

レベル増加に伴い、無敵時間、強制停止、威力がUPする。技発生が特に優秀で、Lv 1でも近間（1Pユリと2Pユリの前足＝爪先がギリギリ触れるくらい）から出せば、暗転を見てからのガードが間に合わない。連続技だけでなく、対空や前転への対処にも大活躍するぞ。移動距離は全レベル共通で1画面の3分の2ほど。ガードされても後方へと跳び退くので、反撃は受けにくい技となっている（弾足の早い飛び道具 or 突進技以外）。



新世紀に向けてはばたく力強い鳳凰…Lv 1から有効活用できッチ♥

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘＋P
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙後 →↓↘＋強PorP同時押し
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈びんた	→↘↓↙←＋K
超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
飛燕烈孔	↓↘→↓↘＋P

EXキャラコマンド表

必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
砕破	↓↙←＋P
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈びんた	→←→＋P
超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←＋K

不知火舞

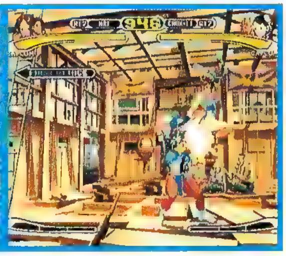


攻略／修羅騎士　鷹

素早い回り込みとジャンプを使って相手を翻弄していくべし!!

対人戦攻略

立ち回りは、中間距離で遠距離立ち弱パンチでチクチク牽制したり、しゃがみ強キック→キャンセル花蝶扇を出していく。相手がガードを固めるようになったら、通常ジャンプから攻めこんだり、大ジャンプ～ジャンプ弱キックで裏まわりを狙っていこう（リスクは大きいがムササビの舞で通常技対空を空振りさせせつつヒットさせるといった行動も面白い）。牽制技を嫌がって相手が跳びこんでくるようなら、→+強パンチで迎撃していくのが理想的だが、空中投げの方がダメージが高く、見た目もいいので狙ってみるのもありっす（比較的近くからのジャンプに対して）。



ジャンプ弱キックは裏まわり性能抜群なのだ

回り込みを適当にしてくるようなら極力連続技で対処していきたい。

しゃがみ強キック→キャンセル花蝶扇の連係だが、回り込みや出かかりに無敵のついている技なら抜けてこられてしまうので、毎回ではなく適度に出す感じにするといい…つーか、抜けつつヒットさせるといった使い方の超必殺技やスーパーコンボを所有するキャラが相手の場合は、常に相手のゲージに注意して花蝶扇を出すか出さないかを決めるといいだろう。



回り込みの性能を活かして攻めこむのもアリっす

相手側の牽制技がこちらより優れているようなら、一旦間合いを離して花蝶扇で牽制してみたり、先読みして回り込みや各種ジャンプを使って攻めこもう。舞の回り込みは、移動距離は短いものの、その分、全キャラ中でもトップに位置するスキの小ささと、かなり優秀なのだ。ジャンプも早いので使い勝手が良い。

接近戦へ持ちこんだら、しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キックを起点に攻め展開していこう。この連係がヒットしていた場合は連続技（キャンセル必殺忍蜂 or キャンセル超必殺忍蜂 or しゃがみ強キック）を狙い、ガードされているようなら…



接近戦ではしゃがみ弱キック始動で連携を組み立てよう

①牽制しなおす
②近寄ってしゃがみ弱キック or 投げ
③通常ジャンプ～ジャンプ弱キックで裏まわりを狙う

以上3つの行動を取るのが基本になる。③の裏まわり狙いのジャンプ弱キックがガードされているようなら、しゃがみ弱キック（②のしゃがみ弱キックにもいえる）から近距離立ち弱キックへつながずに、回り込みを使って相手の背後へ回ってみるのも面白い。もちろんこのあとは、しゃがみ弱キックからの連続技を狙っていくといいだろう。

●起き攻め

しゃがみ強キック、必殺忍蜂、超必殺忍蜂などの技でダウンを奪ったあとは起き攻めのチャンス。相手の起き上がりには…

①しゃがみ弱キックを重ねて近距離立ち弱キックへつないでいく
②ジャンプ弱キックで裏まわりを狙う
③投げ

以上の3つを狙っていくといいだろう。しかし、以上3つの行動も、無敵技のぶっ放しには弱い（②は対空技が抜けてくれることもある）といった点もあるので、たまにはガードをして様子をみたり、出すと読んで回り込みを使うのもいいだろう。

EXキャラ技解析

●陽炎の舞。弱は無敵時間がないものの、発生がそこそこ早いので、早出しでなら対空にならないこともない。対空といっても、裏まわり気味の跳びこみなど、→+強パンチで迎撃するのが難しい時などに使うといいだろう。

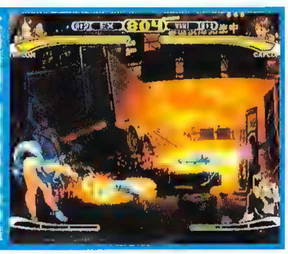
強は発生が遅くなり、攻撃持続時間が長くなる。また、上半身のみ無敵時間がつくのだが、攻撃判定の発生と同時に切れてしまうので、相打ちになることもある。発生の遅さからいって対空に使うのは少々難しい。ちなみに、弱強ともにガード or 空振りしてしまうと、連続技を食らう。



陽炎の舞、[illegible]たが対空に使えないこともない

●水鳥の舞。Lv2以上なら炎をまとった花蝶扇に変化する。各Lvとも、発生が早いので、小技の先端からでも連続技にすることができるのだが、スキはかなり大きいので、近い間合いでガードさせる（される）と発生の早い突進技などで反撃を受けてしまう。連続技やスキの大きい技への反撃など、確定状況でのみ出していきたい。

また、SNK GROOVかつ赤ゲージの時、この技を連発しているだけで嫌がるキャラも存在する。



水鳥の舞、[illegible]撃にも使えるのだ

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
花蝶扇	↓↘→+P
ムササビの舞（空中可）	↓タメ↑+P（空中で↓↙←+P）
龍炎舞	↓↙←+P
必殺忍蜂	←↙↓↘→+K
超必殺技	
不知火流奥義　紅朱雀	空中で↓↙←↓↙←+P
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+K

EXキャラコマンド表

必殺技	
花蝶扇	↓↘→+P
ムササビの舞（空中可）	↓タメ↑+P（空中で↓↙←+P）
龍炎舞	↓↙←+P
陽炎の舞	↓タメ↑+K
超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+K
水鳥の舞	↓↘→↓↘→+P

キング



攻略／ヒデ本条

鋭いしゃがみ強キックで相手の足元を攻め立てろ!!

対人戦攻略

キングの得意とする間合いは、↘+強キック、しゃがみ強キックを多用できる間合い、近、中間距離戦を制していきたい。

中間距離ではベノムストライクで相手を牽制しつつ、踏み込んでのしゃがみ強キック、↘+強キックの後半部分を当てるように出し、近距離戦へ持ち込んでいこう。↘+強キックは性能のいい技だが動作時間が長く、先読みでの跳び込みや垂直ジャンプ攻撃には弱い。連発はしないこと。地を這う飛び道具や高性能な下段攻撃を持っているキャラを相手にしている場合は、強トルネードキックでの奇襲も有効。強トルネードキックは2段目の後半部分を当てるように使っていこう。



跳び込みはしっかり迎撃。これ基本

不用意に跳び込みを多用してくる場合は、しゃがみ強パンチor遠距離立ち強キックできっちり迎撃していこう。

逆にこちらから跳び込む場合は攻撃判定の強いジャンプ弱キックを主に使っていく。しかし、いくら攻撃判定が強いといっても昇龍拳やアッパー系の対空技には勝つことができないので考えなしの跳び込みは控えるように。

近距離戦では高性能なしゃがみ強キックを多用して小刻みにダウンを奪いにいこう。



とにかく多用!! ゲージもモリモリ溜まるしね

相手のガードが堅い場合はしゃがみ弱キックで相手の動きを止め、強パンチ投げとしゃがみ強キックでの2択を仕掛ける。得に画面端に相手を追い込んでいる場合は、強パンチ投げ、しゃがみ強キックのどちらが入っても大ダメージを見込めるので積極的に狙っていきたい。

↘+強キックやしゃがみ強キックでダウンを奪ったら素早く起き上がりを攻めにいく。起き攻めの主な選択肢は①少し待って、強パンチ投げとしゃがみ強キックの2択。②しゃがみ弱キックorしゃがみ強キックを重ねて連続技を狙う。③ステップで相手の後ろに回りしゃがみ強キックなど。

●サイレントフラッシュの使い所

サイレントフラッシュは高性能なLv1以外使う必要はない。

基本は連続技に組み込んで使う。狙い所は↘+強キックやしゃがみ強キックの後。しゃがみ弱キック×2キャンセルからヒット確認して出せれば連続技面での問題はナシ。回り込み動作から直接出す。相手の目の前や真後ろに回り込んで反撃を誘う。ガードさせれば相手との間合いが離れるので反撃を受けにくい。

リバーサルに使う。起き上がりや、連携への割り込みに使っていこう。

EXキャラ技解析

●ベノムストライク

ノーマル版と変化なし。中、遠距離での牽制に。

●猛襲脚

素早い蹴りを連打した後、気合いの入った回し蹴りでフィニッシュする技。弱と強、共に弱攻撃キャンセルから連続技になり、画面端付近でヒットした場合は飛び2段膝蹴り、ダブルストライクで追撃可能。終りの回し蹴り部分をガードさせた場合はかなり有利な状況となる。弱と強の違いは次の通り。

弱猛襲脚…その場で蹴りを連打するのでリーチは短いが、攻撃判定の発生は早い。

強猛襲脚…少し踏み込んでから技を出すため、リーチは長いが攻撃判定の発生は遅い。弱より威力が高く、硬直が少し長い。

●飛び2段膝蹴り

その名の通り、跳び上がって2段蹴りを放つ技。一見対空技のように見えるが、無敵時間はなく攻撃判定も弱い。近距離弱攻撃キャンセルから連続技になり、しゃがみ強キック（近距離ヒット時）、画面端付近での強パンチ投げ、↘+強キック、トラップショット、猛襲脚ヒット後の追撃技として使うことができる。弱と強、共に攻撃判定の発生は同じで、弱は小さく、強は大きく跳び上がり、弱より強の方が威力が高い。



威力も高く追撃性能もいい。使うなら威力の高い強

●トラップショット

ノーマル版と変化なし。画面端でヒットした場合は、飛び2段膝蹴り、ダブルストライクで追撃可能。

●イリュージョンダンス

ノーマル版と変化なし。ノーマル版の技解析を参考に。

●ダブルストライク

ノーマル版のものとは違い、弾道が低く、空中にいる相手にも連続ヒットさせることができる。弱攻撃キャンセルから連続ヒットを狙えるほか、吹き飛んだ相手への追撃技として使うこともできる。全レベル、攻撃判定がでる前に無敵時間がきれるためリバーサルや連携の割り込みなどには使えない。Lv2から強制停止時間が長くなり、暗転を見てからガードすることができなくなる。



これまた追撃技。パンチ投げから狙おう

ノーマルキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+K
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+K
トラップショット	←↓↙+K
サプライズローズ	→↓↘+K
トルネードキック	→↘↓↙←+K
超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+K
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+K

EXキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+K
猛襲脚	↓↙←+K
トラップショット	←↓↙+K
跳び2段膝蹴り	→↓↘+K
超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+K
ダブルストライク	→←→↓+K

ライデン



攻略／飲み頃KING

恥ずかしがりやのおじさんは覆面で隠すのも限度あり

対人戦攻略

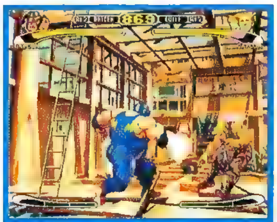
まずは遠距離。ここでやるべきことは…ゲージためです。



まずはゲージため。重要ですの、お兄様

ライデンは通常技でごりごり攻めていけるキャラでもないし、かといって必殺技を使うといってもどれもリスクを背負う技ばかり。結果的にゲージがたまりづらいため、試合が始まったらとりあえずゲージをためることに専念したい。SNKグルーヴならばためるのも簡単だが、カプコングルーヴでためていくためにはまめに技を出していくしかない。そこで使っていく技として、サンダークラッシュボム（空振り）がある。とにかく投げ失敗モーションが短いため、これを出すことによって相手の急な攻撃にガードが間に合わないなんてことはほとんどない。相手が近寄ってくるまでは、ごりごりゲージをためることだけに専念しよう。

んでもって、中間距離。ここではしゃがみ弱パンチや遠距離立ち弱キックで牽制していくようにする。ときおり弱毒霧を出していくのも、相手の動きを止めていくうえで重要。ただし、飛び道具を消すことはできないので、飛び道具を持つキャラにはあまり多用しないようにしよう。そして、少しずつ近寄り、遠距離立ち強パンチの先端を当てていくようにする。この遠距離立ち強パンチは、飛び道具や通常技との相打ち覚悟で出していってかまわない。こちらも被害をこうむるが、向こうにそれ以上のダメージをあたえられればそれでよしとしましょう。また、しゃがみ強キックも以外とリーチが長いので使っていける。ときおり、



遠距離立ち強パンチ。意外とロング

ジャンプ弱パンチを出して、相手の跳びこみを警戒しておく必要もある。ゲージがたまっているなら、ファイヤーブレスを使っていく。Lv2以上で出せば、かなり引き付けてからでも確実に相手を落としていくことができる。

近距離戦では、遠距離立ち弱キックのきざみや、遠距離立ち強パンチを使っていく。この距離で、いきなり強コンビネーション・ボディーブローを出していくのもいい。ガードされた場合は、そこで止めたり、フロントスープレックスを出していったりと変化をつけていくようにしよう。跳びこみは、裏まわり狙いの斜めジャンプ↓+強パンチや、ジャンプ弱キックがいい。跳びこみをカードされたら、そこから直接サンダークラッシュボムや、デストラクションドロップを狙っていってもよし。しゃがみ弱パンチのきざみへとつないでいきそこからキャンセルコンビネーション・ボディーブローを出していくなどして、打撃技を意識させておいてからの方が、決めやすくなる。

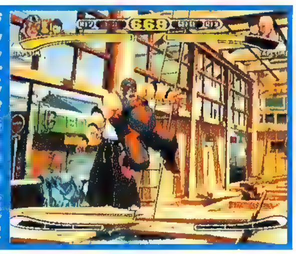
EXキャラ技解析

●毒霧

この技についての補足だが、発生から技の終りにかけて、毒霧が徐々に大きくなっていき、そして再びしぼむという形になっている。その一番膨らんだ状態での真ん中当たりを当てるようにすればしゃがんだ相手にも当たるようになっている。ただ、キャラによっては当てることはできない。

●ジャンピングラリアットドロップ

弱よりも強の方が移動距離が長く、移動スピードもかなり速い。空中の相手もつかむことができるが、どちらも発生が遅く無敵時間もないので、対空として使うにはかなり無理がある。地上で当てるには、相手が立ち状態でなければいけないのも終了ぎみ。中段技のないライデンには、相手を立たせるということができないため、この技を出していくという状況が無いに等しい。着地硬直もかなりのものなので、しゃがんでいる相手の目の前に落っこってきてボコボコにやられてしまうことを考えると、もはや使う必要がないのではないかと思われるほど。



ジャンピングラリアットドロップ。使い道は…うふふふふ…

●クレイジートレイン

EXライデンにのみ存在する超必殺技。Lv1は3ヒット、Lv2は5ヒット、Lv3は7ヒットする。発生が早く、弱攻撃から連続技になるのがかっこいい。Lv1は無敵時間が、攻撃判定の発生前に切れてしまうため、連係の割りこみとして使っていくのには無理がある。割りこみにはLv2以降を使っていくようにしよう。

ただし、最初に出す技が近距離強立ちパンチなため、リーチがあまり長くないことを覚えておこう。Lv2ならば、攻撃判定発生まで無敵時間があり、Lv3に関しては、2段目が出る前まで無敵時間がある。問題の技後の硬直についてだが、最後の攻撃がジャイアントボムなため、イヤな予感が猛烈にする人も多いはず。しかし！　このクレイジートレインに関してはジャイアントボムより硬直が短いんです！…ほんのちょっと。したがって、あの無謀ともいえる硬直の長さが少しくらい短くなったからといっても、んなもん全く問題になりません。余裕でボコボコです。



クレイジートレイン。暴走しすぎでスキだらけ

ノーマルキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ジャイアントボム	←タメ→+P
毒霧	→↘↓↙←+P
スーパードロップキック	Kタメて離す
サンダークラッシュボム	レバー1回転+K
コンビネーションボディブロー	←↓↙+P
ヘッドバッド	ボディブロー後 ↓↙←+P
フロントスープレックス	ボディブロー後 ↓↙←+K
超必殺技	
ファイアーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
デストラクションドロップ	レバー2回転+K

EXキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ジャイアントボム	←タメ→+P
毒霧	→↘↓↙←+P
スーパードロップキック	Kタメて離す
ジャンピングラリアットドロップ	→↓↘+P
サンダークラッシュボム	レバー1回転+K
超必殺技	
クレイジートレイン	↓↘→↓↘→+P
デストラクションドロップ	レバー2回転+K

山崎竜二



攻略／ILP－けんちゃん

リーチが長い通常技満載 地味に戦っていくのが基本になるぞ

対人戦攻略

●地上戦
地上戦でのメインとなる技は、遠距離立ち強キックとしゃがみ強キック。これにアクセントとして遠距離立ち強パンチを加えて戦っていく。ハッキリいって、この3つの技さえちゃんと使っていければ、地上戦では確実に優位に立てるはず。ちなみにしゃがみ強キック、しゃがみ強パンチ以外の通常技は、ガードされても有利なため常に攻勢を保っていける。基本的にリーチも長く、相手の圏外から攻撃できるのも強み。ジャンプが遅く距離も短い山崎は、地上にへばりついての戦おう。

●ポイント
1…遠距離立ち強キック
先端が当たるか当たらないかの間合いで振り回していくと効果的。相手のジャンプ防止になるし、なにより相手の行動圏外から攻撃できるのが強み。相手はジャンプしがちになるので、常に対空の用意をしておく必要はある。
2…しゃがみ強キック
遠距離からの跳びこみの着地に重ねたり、先端を当てるように出して相手の出鼻をくじくのに使っていく。ダウンさせたらステップして相手近づき、起き上がりを攻めていきたい。
3…遠距離立ち強パンチ
接近戦の牽制に使っていく。この技を振り回しているだけでかなりのプレッシャーになるぞ。たまに毒手やヤキ入れをキャンセルして出していくと相手の反撃を刈ることができる。
と、これらの点に注目し、地上戦をこなしていきたい。

●毒手のちょっとした使い方
発生が遅く非常に使いにくい毒手だが、使い方によってはちょっとした攻めのアクセントになる。遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱毒手→遠距離立ち強パンチ……、と連携を組んでいくとそこそこ強い。実は毒手の後、遠距離立ち強パンチの後は割り込めるのでつけいるスキがある。しかし、毒手の演出が派手なタメ非常に反応しづらい。遠距離立ち強パンチ→キャンセル蛇使い・下段（待機）、キャンセルヤキ入れなどを混ぜておくことによって相手の反撃を刈ることも可能。
毎回やっていては対応されるが、たまにのアクセント程度に使うなら十分強いぞ。

EXキャラ技解析

●裁きの匕首
ノーマルと全く変わらない性能。強攻撃からキャンセルして、ダメージが大きくダウンが奪える強を連続技に組みこんで使っていこう。ガードされてもスキは皆無なので決め打ちで出して構わない。

●蛇使い
こちらもノーマルと全く変わっていない。上段は先読み対空、中段は遠距離での牽制やジャンプ防止、下段は連続技専用と覚えておけばOK。

●サドマゾ
下段攻撃以外（一部除く）取ることができる当て身技。基本的にはノーマルの性能と全く一緒。多段攻撃に弱いのも相変わらずだ。しゃがみ強パンチでは落としにくい、出っぱなしのジャンプ攻撃に対する対空に使っていくといいだろう。

●倍返し
相手の飛び道具をキャッチして投げ返す。振り上げた腕自体にも攻撃判定があり、密着状態でなら弱攻撃から連続技に組みこめる。

●爆弾パチキ
通常投げと違い、投げ抜けされないので、ダメージが高く相手のガードを崩す手段としてはかなり優秀。

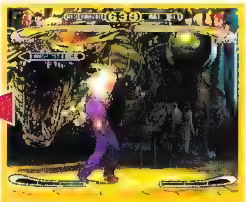


頼れるコマンド投げ…それが爆弾パチキです

●砂かけ
発生が速く、弱攻撃から連続技に組みこめる上、蛇使いでキャンセルすることができる。ガードされても全くスキがないので、気軽に出していってかまわないぞ。

●ギロチン
コマンドが変化し、ドリルが暴発しにくくなった。基本的な性能には全く変化がない。Lv2以上を対空に使っていけば、かなり信頼性は高い。立ち回りでは、常にコマンドを仕込んでおくようにしよう。

●ドリル
ギロチンと共にこちらもコマンドが変化した。多少複雑になったため、とっさの時に出しづらくなってしまったのが残念。暗転後にジャンプで回避できないなど、性能は全く変わっていないので、細かな所は先月号のものを参照して欲しい。



対空はこのしゃがみ強パンチと…



先読みの垂直ジャンプ強キックと、さらに…



Lv2ギロチンがメイン。状況によって使い分けるべし

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
裁きの匕首	→↓↘＋P
蛇使い	↓↙←＋Por弱K　タメ可
蛇だまし	蛇使いタメ中、K
サドマゾ	←↙↓↘→＋K
倍返し	↓↘→＋P
毒手	←↓↙＋P　タメ可
ヤキ入れ	→↓↘＋K
超必殺技	
ギロチン	→←↙↓↘＋P
ドリル	レバー1回転＋P後、P連打

EXキャラコマンド表

必殺技	
裁きの匕首	→↓↘＋P
蛇使い	↓↙←＋Por弱K　タメ可
蛇だまし	蛇使いタメ中、K
サドマゾ	←↙↓↘→＋K
倍返し	↓↘→＋P
爆弾パチキ	→↘↓↙←→＋P
砂かけ	→↓↘＋K
超必殺技	
ギロチン	↓↘→↓↘→＋P
ドリル	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P後P連打



とにかく砂かけからは…



下段蛇を出しておく。大安定だ！

バイス



攻略／Kaz 78年式

妖艶パワーで押しせまる。私はバイス、熟れ頃よん♡ 27歳、女。

対人戦攻略

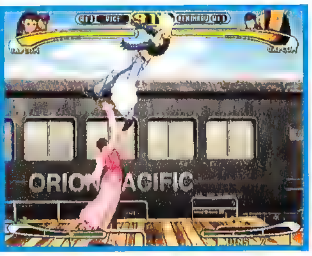
まず、バイスを使いこなすにあたって連続技ができるようにならないとキツイものがある。レシオ1のキャラなので相手にダメージを与えるのが大変。そうなると、相手にダメージを与えるチャンスがあるならば確実に連続技はマスターしてほしい。

相手との距離が中～遠距離にこちらがいるときは遠距離立ち弱キックや遠距離立ち強パンチなどのリーチの長い通常技で相手を牽制することが重要で、この牽制の時にディーサイドを挟んでも有効だろう。ガードを一瞬解いて何かしようとする相手などにはヒットしやすい。この他にも中間距離で遠距離立ち強キックを置いて相手のジャンプ防止をしておくことや、しゃがみ強キックで相手の足元をすくうことも忘れないようにしよう。



リーチが一番長いのはこの技。美脚が輝いてるわん

このような牽制技に相手がじれて、跳び込んできたらお手軽でさらに技の発生も早く、判定も強いしゃがみ強パンチで迎撃しよう。迎撃したら相手よりこちらの方が先に動けるので、相手の着地にタイミングを合わせてディーサイドを出そう。気を抜いている相手には決めやすいぞ。このしゃがみ強パンチが強いために相手がひるんで跳び込めなくなってきたら、今度はこちらから跳び込んでいこう。跳び込んでいくときはジャンプ弱キックがいいだろう。この技も性能が優秀なので裏まわりが非常に狙いやすい。これが相手にガードされたときの選択肢としては、またジャンプ弱キックで裏まわりを狙ったり、投げ必殺技にもっていこう。投げ必殺技を出すならば強ゴアフェストにして、しっかりトランキュリティーに繋げよう。もっとダメージを与えたい時はジャンプ弱キックのあとにネガティブゲインをもってくるといい。この投げ技に繋ぐ連携をもっと決めやすくするには、ジャンプ弱キックの後にしゃがみ弱キックを出すという観念を相手に植え付けさせるように戦えば、それが布石となり投げが決めやすくなる。



このパンチで相手を[illegible]打ち落としましょう

相手と空中戦になったらジャンプ弱パンチがいいだろう。横方向への判定が強いため、かなりの成果が期待できる。



なんなく裏にまわることが可能。そいやそいやー！

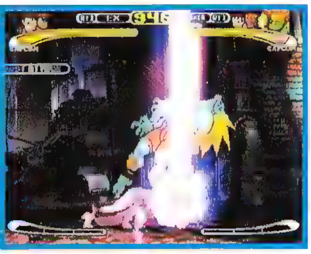
EXキャラ技解析

●ネイルボム

EXのバイスはゴアフェストがないので唯一の投げ必殺技。性能はノーマルのバイスと変わりはない。やはり通常技にキャンセルをかけても連続技にすることは不可能だ。通常技にノーキャンセルでつなげよう。

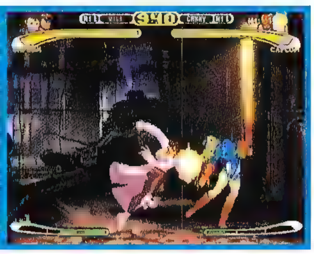
●メイヘム

相手にショルダーアタックをかます技。弱と強では移動距離がかなり異なる。ヒットしたときの違いは、弱より強の方が相手を浮かせることだ。



できるだけこれで投げれるとよかばってん

技の発生が結構早めなので連続技に組み込むことができる。ただし、弱と強の両方ともガードされると反撃は確定なので、そこは注意しよう。



ここからの[illegible]でもいれましょう

●ディーサイド

手を伸ばして相手を掴んだら自分の後方にに投げ捨てる技。使い所としては連続技の締めにもってきたり、相手との距離が中～遠距離にいるときに出したりすのがいいだろう。この技はガードされても相手のライフゲージを削ってくれるし、相討ちになったとしてもダメージを与えることができる。ただし、この技は根元には攻撃判定が無いため近距離で出しても相手にヒットさせることができない。

●ディーサイドスレイヤー

通常のディーサイドを上空に出す技。無敵時間などは存在しないので対空技としては活用することはできない。だが、強メイヘムから必殺技キャンセルするかたちで出すと相手を掴み連続ヒットする。

●ネガティブゲイン

間合いはそこまで広くはないが、発生が早いので暗転後は相手は逃げることができない。連続技としていれることはできないが、近距離ならば小技を当ててからノーキャンセルで出すと決めやすい。



対空性[illegible]んスよ…

ノーマルキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ネイルボム	←↙↓↘→+P
ゴアフェスト	→←↙↓↘→+P
ディーサイド	←↙↓↘→+K
アウトレイジ	↓↙←+K
レイヴナス	空中で↓↙←+K
トランキュリティー	→↓↘+K
超必殺技	
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→+P
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←+K

EXキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ネイルボム	←↙↓↘→+P
メイヘム	↓↙←+P
ディーサイド	←↙↓↘→+K
アウトレイジ	↓↙←+K
レイヴナス	空中で↓↙←+K
ディーサイドスレイヤー	→↓↘+K
超必殺技	
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→+P
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←+K

闇夜に浮かぶ一筋の光は八稚女の道標…今宵は月夜に照らされ一杯…それも一興

八神 庵



攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦略

遠距離立ち強パンチ or キック、しゃがみ強キックを振って様子を観ながら奇襲や連携を組もう。遠距離立ち強キックを牽制する際は、強・葵花の牽制&奇襲もまぜ、敵が行動を起こす前に抑えこむよう。突進技で攻めこんでくる相手（バイソンやブランカなど）にはしゃがみ弱パンチを連射して出鼻を挫く&出方を見てもよい。相手に跳びこみにはしゃがみ強パンチでOKだが、無敵技の弱・鬼焼き or 八稚女（Lv1からOK）での迎撃がベスト。また、八稚女は反撃&割りこみ能力も高いので突進技のガード後や下段技→飛び道具の連携にも合わせたい。



Lv1から食いつきOh! Yeah~!! …逃さないように

近距離戦や起き攻めで狙いたいのは後述の4点。

①しゃがみ弱キック×1~3からの連続技

ガードされた場合は、しゃがみ弱キック×1~2→遠距離立ち弱パンチとして、キャンセル葵花 or 轟斧（中段）or しゃがみ強キック（下段）の3種で連携を組んでいこう。しゃがみ弱攻撃×2~3から遠距離立ち強パンチ→キャンセル闇払いと連携してもよい。



ヒット確認を充分に取る君は続けて下弱K、威力重視なら近立強Pへ

②百合折りで裏まわり

ダウンを奪ったあとはもちろん、①をガードされた場合にも狙っていこう。①の遠距離立ち弱パンチから大ジャンプ百合折り or しゃがみ弱キック×3→遠距離立ち弱キックから大ジャンプ百合折りとそれぞれ狙っていこう。①でガードを意識させておけば、正ガード百合折り（出し位置によっては裏まわりも狙える）を続けて狙っていけるぞ。また、葵花でダウン（3段目が強）を奪った場合は、少し歩いてからの大ジャンプで確実に正面ガードを狙える。

③屑風 or 通常投げ

①をガードされたあとが一番の狙いどころ。百合折りから直接狙うもよし。しゃがみ弱キック~ノーキャンセル屑風…と弱技を1発絡め、連続技を意識させてからでもいい。相手によって使い分けるのが重要。また、弱・葵花でダウンを奪ったあとに、回り込み動作（相手の起き上がりに）→屑風 or ①…ってのを②に時折、まぜると効果的だ。

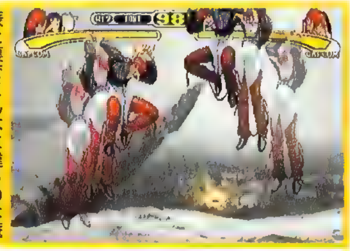
④八酒杯から2択

ガードさせれば大幅に有利になる八酒杯を先行させてからの、昇りジャンプ弱パンチ（轟斧でもいいが見切られやすい）としゃがみ弱キックの単純な2択を狙っていくだけ。ヒット時は後続の八酒杯がヒットして追撃可能。Lv2から連携が組めるが、Lv3なら長い無敵時間があるので、回り込み動作後や起き上がり＝リバーサル（大ジャンプで八酒杯に追い着き、着地後2択）からも狙える。SNKグルーヴなら狙う価値があるはず。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
百弐拾七式・葵花	↓↙←+P　3回連続入力可
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+K
屑風	→↘↓↙←→+P
超必殺技	
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+P
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+P

EXキャラ技解析



表と裏でこんなに違うのは庵くらい…ある意味ハンサム様の特権?

●百八式・闇払い

射程距離の長い飛び道具。ヒット時にダウンは奪えない。また、地を這う系なので、ローリングアタックやスーパー頭突きなどの地面から浮く突進技には無力である。密着での発生は同じだが、炎が地面を走りだしたら弾足に違いがあらわれる。弱が遅く、強が称3段技。3段目は中段判定だが、スキが大きいので1~2段目のヒット時のみ出すのが無難だろう。主に奇襲や連続技に使い、ガードされたらスキの短い1 or 2段目で止めて様子を見よう。ゲージが溜まる（ヒット or ガード）のは1段目のみ。CAPCOM GROOVEの君は注意が必要！ ちなみに画面端近くで2段目がヒットしたら、浮いた相手に裏百式・鬼焔での追撃が可能となるぞ。

●弐百拾弐式・琴月 陰

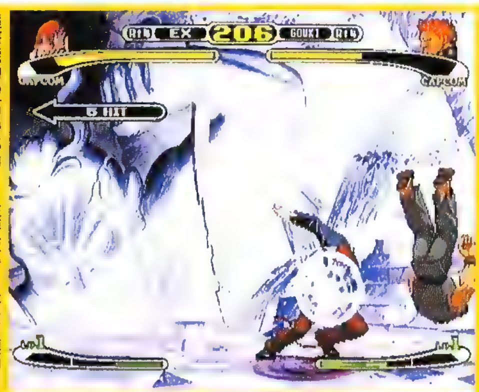
八神 庵と同様。特に説明はいらないので先月号を参照。

●禁千弐百拾壱式・八稚女

先月号を参照してほしい。

●裏百式・鬼焔

全て上段技で、Lv1は4段技、Lv2は6段技、Lv3は7段技となっている。無敵時間は百式・鬼焼きと同じで、初めに繰り出す肘打ちの部分まで。対空性能は抜群だが、様々な局面で連続技に組みこめるので無理してゲージを消費（SNKグループなら問題ない）することはないだろう。Lv2以上なら密着付近では暗転を見てからのガードが間に合わないので、無敵時間十強制停止を利用し、連携の割りこみなどにも使っていける。



追撃能力の高い鬼焔！ 主要技から決めて標的をぶち壊そう!!

EXキャラコマンド表

必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
百弐拾七式・葵花	↓↙←+P　3回まで連続入力可
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+K
超必殺技	
裏百式・鬼焔	↓↘→↓↘+P
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+P



ルガール

攻略／ヒデ本条

攻撃力と防御力の高さが武器!! ん〜潰れろ!!

対人戦攻略

基本的に大振りの技が目立つルガール。中、遠距離間合いを常に維持し、無理に攻めず、じっくり相手の動きを見ながら戦っていきたい所…。中間距離で主に使っていく技は遠距離立ち強パンチ、垂直ジャンプ弱パンチ、垂直ジャンプ強キックに適度な烈風拳。基本は遠距離立ち強パンチの先端が当たる間合いでウロウロし、隙の大きい技を空振りしたら素早く反撃というもの。



中間距離での主力はこれ。空振りはしないように

垂直ジャンプ弱パンチと垂直ジャンプ強キックで適度に相手を牽制しつつ、回り込み動作は素早く反応して投げ、しゃがみ弱キックからの連続技、しゃがみ強キックなどで対処していきたい。隙の少ない技をばらまきながら接近してくるような場合は、遠距離立ち強パンチを相手の牽制技にぶつけるつもりでだしていく。攻撃判定が強いので負ける事が少ない。不用意な跳び込みはすべて遠距離立ち強キックできっちり迎撃していこう。

遠距離立ち強パンチを警戒し、あまり牽制技をださず、遠距離でウロウロしだしたら弱烈風拳と強カイザーウェイブ（溜めを上手く利用し、撃ちかたが単調にならないように）で牽制して回り込み動作や跳び込みを誘おう。

跳び込みから攻めたい場合は、攻撃判定の強いジャンプ弱パンチを主に使うといい。昇りでだせば空対空に強く、相手の反応が遅れた場合、通常技対空を潰しつつヒットさせることができるためだ。ジャンプ弱パンチで跳び込む際は、相手の頭の上にジャンプ攻撃を落とす感じで使っていこう。着地後、前か、後ろどちらに着地するか分からないように跳び込むのが理想的だ。近距離戦に持ち込んだ場合は単純に投げと、しゃがみ弱キックからの連続技での2択を迫ろう。しゃがみ弱キックは2回決め打ちし、ヒットしていたら連続技、ガードされていたらしゃがみ強キックや前方ステップからしゃがみ弱キックや投げに連携させていこう。しゃがみ弱キックからの連続技は確実に決めることができるように練習しておこう。少ないチャンスをいかにして物にできるかが勝利への鍵だ。

●ギガンテックプレッシャーの使い所

やはり一番決めやすいのはしゃがみ弱キックからの連続技。前にも上げたがここからは確実に決めていきたい。この他に中、遠距離からの飛び道具による牽制や隙の大きい技をガードしたあと、相手の連携への割り込みなどに使っていこう。



Lv3までゲージが溜まっていれば飛び道具は怖くない

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
烈風拳	↓↘→+P
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+P タメ可
ゴッドプレス	→↘↓↙←+P
ダークバリヤー	←↙↓↘→+K
ジェノサイドカッター	→↓↘+K
超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←+P
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→+K

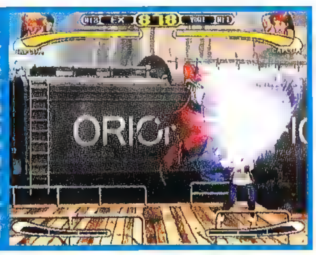
EXキャラ技解析

●ダークスマッシュ

全身に気を集め、それを相手に撃ちつける打撃技。ヒット時はダウンを奪うことができる。両腕を広げて気を溜めている最中は攻撃判定などはなく、まったくの無防備状態となっている。攻撃判定の発生はかなり遅いので連続技に組み込むことはできない。しかし、弱と強、共に相手に当てれば若干有利となっていて、ガードクラッシュ値が高いのも魅力だ。弱と強の違いは次の通り。弱…リーチは短いが、出だしの待機時間が短い。強…リーチが長い分、待機時間も長くなっている。弱より威力が高い。終り際を当てるように使うと、さらにスキを少なくできる。弱と強、共に判定が出てしまえば通常の飛び道具を撃ち消すことができる。

●空中ダークスマッシュ

空中から斜め前に向かってダークスマッシュ。ジャンプ頂点付近限定の必殺技。弱と強の違いは、攻撃判定がでるまでの待機時間のみ。地上版同様、待機中にガードされてもスキがない（ほとんど有利と思って良い）。空中で少し停滞するので、相手の対空技を空振りさせると言った使い方ができるぞ。残念ながら中段技ではない。



これをどう当てるかがルガールの鍵

●ルガールエクスキューション

前方に突進し相手の首を締め上げる突進技。弱と強の違いは移動距離のみ。いちいちポーズを取るため、攻撃判定の発生が遅く連続技に組み込むこともできない。ガードされた場合は、多少間合いが離れるものの、硬直が長すぎるため反撃確定。



頭いて…使えない技である

●ギガンテックプレッシャー

ノーマル版ルガールのものと同じ。攻撃判定の発生が非常に早く、全レベル、暗転を見てからガードすることができない。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができ、どのレベルも攻撃判定がでるまで無敵時間が持続している。レベルが上がるごとに無敵時間、強制停止時間、突進力、威力が上がる。

●ジェノサイド・ヘブン

ノーマル版ルガールのものと同じ。連続技用。

EXキャラコマンド表

必殺技	
ダークスマッシュ（空中可）	↓↘→+P
ルガールエクスキューション	→↘↓↙←+P
ダークバリヤー	←↙↓↘→+K
ジェノサイドカッター	→↓↘+K
超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←+P
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→+K

ギース・ハワード



攻略／DSP－たろりん

悪の帝王は攻撃力が魅力！中間距離から単発技で勝負せよ！

対人戦攻略

ギースは動きが重いので、中距離をキープし、単発技の威力で勝負していこう。

●中間距離では…弱烈風拳、弱疾風拳、垂直ジャンプ弱パンチ、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック→キャンセル弱烈風拳などで牽制。対空はしゃがみ強パンチ、ジャンプ弱パンチ、当て身投げ・上段の3種を使おう。

飛び道具は、相手の動きを止める目的でたまに使う程度でOK。烈風拳を抜けつつ攻撃できる技を持っているキャラには使わないように。疾風拳は、相手が空中にいない限りは低めの位置で出そう（地上から↓↙←↖+弱P）。

相手と飛び道具の撃ち合いになった場合は、ダブル烈風拳が便利。ゲージがある時は、デッドリーレイブで抜けることも頭に入れておこう。

垂直ジャンプ弱パンチはジャンプ直後に出しておくこと。空中戦に強いことと、相手の突進技や回り込みを対処しやすいのが利点。

遠距離立ち強キックは、ジャンプ防止になるし、先端を当てるようにすればつぶされにくいので、主力技となる。



ジャンプ弱パンチ。適度にばらまいて置くのが重要



遠距離立ち強キックをガードさせると、距離が離れるので…



相手が技を空振りしてくれることが多い。このスキを見逃すな！

先端を当てた場合、お互いの技がギリギリ届くかどうかという間合いになる。以下の4つの行動が有効だ。

①様子を見る…暴れがちな相手に使う選択肢。相手が攻撃を空振りしたら、スキにしゃがみ強キック。跳んだらしゃがみ強パンチ。回り込みはスキに連続技を狙おう。

②垂直 or 後ろジャンプ弱パンチ…比較的安定な行動だが、間合いが近めの時は、跳んだ直後に攻撃を食らう可能性があるので使えない。

③当て身投げ…バクチだが、読まれるまでは有効。相手のクセに応じて中段と下段を使い分けよう。

④回り込み…相手の反撃を回避しつつ攻めこむのが狙い。反撃を受けることがあるので、使用頻度は低めに。

●接近戦に持ちこむには…跳びこんで攻める場合は、遠めの間合いから通常ジャンプで跳びこみ、ジャンプ弱パンチを早めに出すか、下降中に弱疾風拳を出すとよい。

接近戦では、しゃがみ弱キック始動で弱攻撃を2～3発出し、しゃがみ強キックにつなぐのが基本。ガードされたらキャンセル弱烈風拳を出そう。ただし、回り込みが速いキャラや、烈風拳を抜けつつ攻撃できる技を持つ相手には多用しないように。

逆に攻めこまれたら、跳びこみをしゃがみ強パンチで落としたり、回り込みで脱出するといった行動に専念。

起き攻めに移行できる場面は、当て身投げ（上段 or 中段）のあと、超必殺技のあと、キック投げのあとなど。

EXキャラ技解析

●烈風拳

前方に衝撃波を発生させる。打撃技なので、相手の飛び道具を消すことは不可能。

弱攻撃キャンセルで連続ヒットするが、ダウンを奪うことはできない。スキは大きく、近距離でガードされると反撃される。

●ダブル烈風拳

烈風拳を2回出す技。発生は烈風拳と同じなので、弱攻撃から連続技になる。ヒットすればダウンを奪えるのが特徴。スキも烈風拳とほぼ同じなので、先端を当てるように使おう。

●邪影拳

3ヒットする突進技。弱は発生が8フレームと早く、弱攻撃キャンセルで連続技になるのだが、突進スピードが遅いため、間合いが遠いと連続ヒットしないことに注意（強もOK）。スキは大きいので連続技専用の技といえる。強は発生が17フレームと遅く、連続技に組みこめないため、使い道はない。

●レイジングストーム

ノーマルギースのものと変化はない。Lv2以上ならば無敵時間が長いので、リバーサルで出したり、対空に使うことができる。

通常技キャンセルで出したい場合は、↙→↘↓まで入力したところで通常技（しゃがみ攻撃）を出し、そこから残りの↙←↖+パンチボタンを入力するとよい。

●デッドリーレイブ

ノーマルギースのものと変化なし。無敵時間は、暗転前の4フレームに加え、暗転後にも15フレームと、大変長い。連続技や割りこみに使おう。8段目で止めて近距離立ち弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱邪影拳とつなぐと、10段目まで決めるよりもダメージが高くなる。



弱攻撃数発からの連続技、およびかためために使うとよかろう



これも連続技用の技。有効射程が短いので、やや使いづらい

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
当て身投げ・上段	→↘↓↙←+弱P
当て身投げ・中段	→↘↓↙←+強P
当て身投げ・下段	→↘↓↙←+弱K
烈風拳	↓↘→+弱P
ダブル烈風拳	↓↘→+強P
疾風拳	空中で↓↙←+P
超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+P
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+弱K・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↙←+強P (LV3&MAX専用)

EXキャラコマンド表

必殺技	
当て身投げ・上段	→↘↓↙←+弱P
当て身投げ・中段	→↘↓↙←+強P
邪影拳	→↘↓↙←+K
烈風拳	↓↘→+弱P
ダブル烈風拳	↓↘→+強P
超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+P
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+弱K・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↙←+強P (LV3&MAX専用)

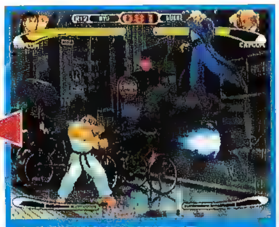
リュウ



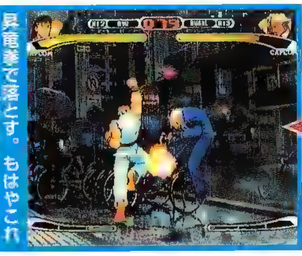
攻略／ILPーけんちゃん

対人戦攻略

波動拳は相手を動かすためには確実に必要な材料。中～遠距離では先読みで行動されない限り比較的安全に撃つことができる。有効な回避手段がない相手にとっては、撃たれてるだけでかなり驚異だろう。その反面、中～遠距離有効な回避手段（Lv3ギガンテックプレッシャー、Lv3竜虎乱舞、Lv3鳳凰脚、アンヌムツベ、ウイザリングサーフェス、八稚女、スライディング系の技、デッドリーレイブ、超必殺技及びスーパーコンボの飛び道具…）を持っている相手にはキツイ戦いを強いられることになる。傾向として、相手は波動拳コマンドの屈伸動作に反応することが多く、意図的にフェイントとして屈伸動作をすれば相手に的を絞らせないようにできる。しかし、応急処置程度なので、相手の反撃技を覚え、それが可能な状況になった時は波動拳の使用を控えたい。



波動拳で相手を飛ばして…



昇竜拳で落とす。もはやこれは常套手段といえる



強い波動拳もこんな感じでくぐられるとつらくなってくる

真・昇龍拳が出せる状態になってからが、リュウの本領発揮。相手を画面端に詰めれば、おのずと「昇龍拳を食らう」＝真・昇龍拳を食らう」という図式が頭に浮かぶはずなので、かなりのプレッシャーを感じるはず。あらゆる場面で昇龍拳と投げの2択を迫っていきたい。基本的なポイントとしては①ジャンプ弱キックを高めの打点で当てた時、②相手の起き上がり時、③しゃがみ弱キックをガードさせた時の3点。

①は相手が画面端に密着した時に狙っていく。ジャンプ攻撃を高めにガードさせると、相手は投げなど何らかのアクションを取りたくなるはずなので、そこに昇龍拳を合わせていくのだ。この行動を取るためには布石として、ジャンプ攻撃の後に投げるという選択肢を混ぜておく必要があるぞ。そうしておけば、相手はガードで固まるわけにもいかないので手を出しやすくなる。②も③も基本的には①と一緒。投げをちらつかせて相手の投げぬけ、暴れを昇竜拳で刈っていくというわけだ。

確かに昇龍拳をガードされた時のリスクは高いが、それ以上の見返りがある。体力勝ちしている時にリスクを背負う必要はないが、負けている時の一発逆転材料としては充分と言えるぞ。

波動昇龍はいまだ通用するのか!? 決め手の真・昇龍拳は天下無双だぞ！

EXキャラ技解析

通常技では唯一の変更点。ノーマルのものより姿勢が低くなり、リーチが長くなった。先端を当てるように牽制として使うのがいいだろう。

●ジャンプ↓＋強キック

空中から急降下して蹴る特殊技。いわゆる空刃脚。ジャンプの頂点付近でしか出すことができないので少々使い勝手が悪く、打点が高めになってしまうと地上技につながらなくなってしまう。扱いづらい技だが、奇襲効果は抜群だ。

●波動拳

ほとんどノーマルの物と変わらない性質。中距離から遠距離で牽制技に使っていく。

●灼熱波動拳

これも性能はノーマルと一緒。威力が高く、至近距離でヒットさせるとダウンを奪えるので、牽制ではなく連続技に使っていった方がいい。画面中央ならガードされてもほとんど反撃は受けない。

●昇龍拳

ノーマルの性能とは変更されており、発生は1フレーム早くなり、3ヒットするようになった。依然として無敵時間は長く、対空、割り込み、牽制潰しとして使っていけるのも相変わらず。

●竜巻旋風脚

見た目は変わってないが、性能は少々変化。ヒットさせると浮かせる事ができ、昇竜拳などで追撃できることができる。しゃがみ状態のほとんどのキャラにヒットさせられないので注意しておこう。

●阿修羅旋空

移動中は無敵な移動技。終り際にスキがあるので注意しておこう。



このとおり阿修羅旋空の移動中は無敵です

●真空波動拳

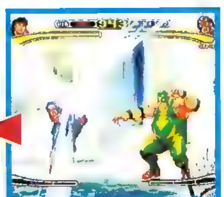
コマンドは難しくなったが、性能はまったく変わらない。相手の飛び道具に対するプレッシャーに使っていこう。

●滅殺豪昇龍

連続技専用として重宝するスーパーコンボ。Lv2以上だと暗転を確認してからガードすることができない。昇竜拳、竜巻旋風脚の追撃や小足からの連続技に使っていこう。

●瞬獄殺

一種の移動投げのような技。近距離で暗転してしまうと、強制停止時間のため、レバーを上にいれっぱなしにしていても掴まれてしまう。コレを利用することで回避困難な連携を作れるぞ。



びかーん！と光ったが最後…



ガシッ、とつかまれ闇にひきずりこまれます

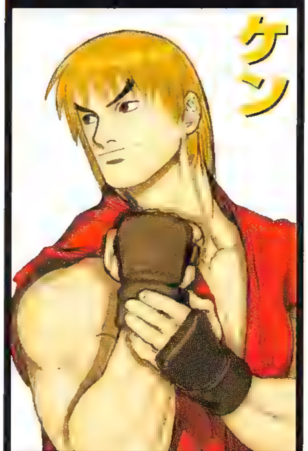
ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←＋K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←＋K
真・昇龍拳（LV3&MAX専用）	↓↘→↓↘＋K

EXキャラコマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←＋K
阿修羅旋空	→↓↘or←↓↙＋P同時押しorK同時押し
スーパーコンボ	
真空波動拳	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P
瞬極殺（LV3&MAX専用）	弱P・弱P・→・弱K・強P

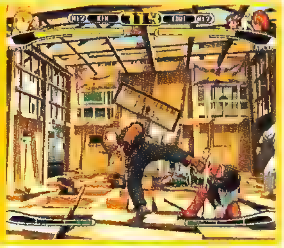
ケン



攻略／修羅騎士 鷹

対人戦攻略

普段は近距離～中間距離ではくるぶしキック、中間距離では一文字蹴りや奇襲に使える強龍閃脚、中間距離～遠距離では波動拳といったように、相手との距離に応じて出していく技を選んでいこう。くるぶしキックや一文字蹴りは、相手の牽制技を空振りさせたいといった意味もこめて、左右にウロウロしつつ先端を当てるような感じで出していくのがいいだろう。相手の牽制技が空振りした際には、スキに一文字蹴りやダウンを奪うことができ、起き攻めへ移行できるしゃがみ強キックを差していきたいところだ。

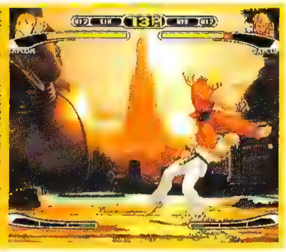


一文字蹴り。先端を当てるように差していこう

波動拳で牽制する場合はフエイントを混ぜつつ撃つといいのだが、回り込みの終了が早いキャラやLv2以上の突進系スーパーコンボ&超必殺技、及び飛び道具系のスーパーコンボ&超必殺技などを所有するキャラに対しては、気軽に出していくのはやめておこう。

●接近戦

接近戦へ持ちこむには、裏まわり狙いで大ジャンプ～ジャンプ強キックや出っぱなしのジャンプ弱キックで跳びこんだり、相手の牽制技を読んでor気合いで反応して回り込みなどがある。前者の跳びこみは中間距離や龍閃脚（当てた位置にもよる）後が狙い目なのだが、これは地上戦でプレッシャーを与えていれば比較的跳びこみやすい。



裏まわり性能が高い、ジャンプ強キック

接近戦では、しゃがみ弱キック×2発を起点として攻めを持続させていくといい。もちろんヒット時は昇龍裂破やしゃがみ強キックへつないでいこう。ガードされている場合は…

①牽制しなおす
②ダッシュor歩いてから、しゃがみ弱キックor投げ
③キャンセル弱竜巻旋風脚or弱前方転身
④各種ジャンプ～ジャンプ強キックで裏まわりを狙う、

などの行動をとるといいだろう。

●起き攻め

しゃがみ強キック、弱昇龍拳（→Lv1昇龍裂破）、強キック投げなどでダウンを奪ったあとは起き攻めへいくチャンス。起き攻めは…

①しゃがみ弱キック×2
②中足払いを重ねる
③投げ
④ジャンプ強キックでの裏まわり

などが基本。特に注意すべき点はないのだが、いずれも、無敵技のぶっ放しに対しては弱い（④は対空技などが抜けてくれることもある）ので、ガードで様子を見たり、出すと読んで回り込みをしてみるのもいいだろう。

どの距離でも闘っていける万能タイプ 弱昇龍拳からの追撃が強力だぜ!!

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←+K
龍閃脚	→↓↘+K
前方転身	↓↙←+P
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
神龍拳	↓↘→↓↘+K
疾風迅雷脚（LV3&MAX専用）	↓↙←↓↙←+K

EXキャラ技解析

●鉈落し蹴り

リーチがしゃがみ強キックより長く、ヒット、ガードに問わず当たれば有利な状況になる。また、発生も早いので、弱攻撃から連続技にすることができるのだ。ダメージも波動拳より高いので、とどく距離なら波動拳よりもこの技を優先させていきたいところ。



鉈落とし蹴り。牽制や連携に組みこんでいくといいだろう

●鎌払い蹴り

内回しでハイキックを繰り出していく技で、出かかりの膝にも攻撃判定がある（2ヒットさせた場合は他の蹴り技…鉈落し蹴り&大外回しよりダメージが高い）。発生が早いので弱攻撃から連続技に組みこんでいけるのだが、しゃがみ状態の相手に対しては、1段目をヒットさせる出し方をしないと2段目が空振りしてしまうので注意しよう［1段目はしゃがみ弱キック×2発やしゃがみ弱キック→中足払い（しゃがみ状態の相手にのみ決まる）などからはつながるが、しゃがみ弱キック×3発やしゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチなどからはつながらない］。

●大外回し蹴り

弱攻撃から連続技にすることができ、ヒットさせるとダウンを奪うことができる。しかし、しゃがんだ相手には当たらないので、普段は他の蹴り技を使った方が得策だろう。画面端でヒットさせた場合はLv2以上の昇龍裂破で追撃することができるのだ。

●稲妻かかと割り

性質は➡＋弱キックで出るモノと同じく中段攻撃になっているのだが、ダメージが高くなっていたり、硬直差にも変化が見受けられると違う点も見受けられる。硬直差だけど、➡＋弱キックがヒット時マイナス3フレーム、ガード時マイナス4フレームに対し、派生で出せる方はヒット時マイナス1フレーム、ガード時マイナス2フレームとなっている。また、発生も➡＋弱キックと各種蹴り技からの派生が異なっていて、それぞれ…

●➡＋弱キック…29
●鉈落し蹴り～…34
●鎌払い蹴り～…27
●大外回し蹴り～…31

となっている。

おもな使いどころは、やはり接近戦での連係に組みこんでいくといったところだ。



画面端でヒットすると、Lv2以上の昇龍裂破で追撃可能

EXキャラコマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←+K
鉈落とし蹴り	→↘↓+K
鎌払い蹴り	↓↘→+K
大外回し蹴り	←↙↓↘→+K
稲妻かかと割り	鉈落とし蹴り、鎌払い蹴り、大外回し蹴り後ボタンを押し続ける
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘+P

ガイル



攻略／ILP−けんちゃん

対人戦攻略

ガイルの基本行動は、ソニックブームを撃ってから始まる。ソニックブームは非常に硬直が少なく、飛び道具としては弱点が少ないガイルのメイン武器だ。では、ここでは遠距離からソニックブーム撃った場合の選択肢の例を一つずつ説明していこう。



本文では触れなかったが、ジャンプ強パンチはかなり強い

1…ジャンプ

遠距離では撃ったソニックブームを追いかけてジャンプする選択肢もある。遠距離からはジャンプ強パンチ。中間距離からはジャンプ弱キックで跳びこんでいこう。ソニックブームを楯にすることによって、比較的安全に跳びこむことができる。

2…回り込み

回り込みの利点としては、ソニックブーム、サマーソルトキックのタメを継続しながら移動できることにある。単純に遠距離から相手との距離を縮めていきたい時に。

3…待機

大幅に体力勝ちしている時は、基本的にソニックブームを撃ちながらの待機状態でいいだろう。相手が攻めてくるのを待ち、冷静に相手の行動に対応していこう。

4…追いかける

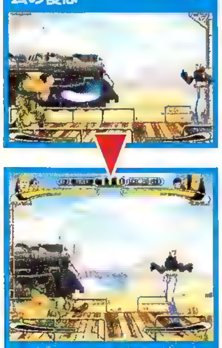
ソニックブームを追いかけて歩き、ガードしようものなら、打撃と投げの2択を迫っていく往年の名選択肢。投げの発生が遅いため割り込まれるようになったので、以前ほどの強力な選択肢ではなくなった。

ソニックブームは確かに高性能な技だが、ダメージが低く相打ちを取られるだけでも痛い。注意すべきキャラ、技を挙げていこう。

キャミィ…スパイラルアロー、ダルシム…レバー↘強キック、ブランカ…レバー↘強パンチ、紅丸…雷影スパーク、ユリ…飛燕鳳凰脚、リュウ&ケン…竜巻旋風脚、チュンリー…千裂脚、テリー…バスターウルフ、舞…超必殺忍蜂、庵&暴走庵…八稚女、キム…鳳凰脚、リョウ…龍虎乱舞、ギース…デッドリーレイブ、ルガール…ギガンテックプレッシャー、バイソン…ギガトンブロー、ナコルル…アンヌムツベ（超必殺技は基本的にLv3）

と、以上にあげた技は、ソニックブームをくぐり抜けて攻撃できる。それらの技を撃てる状況の時は、注意して的を絞らせないように撃っていく必要がある。その他、山崎の遠距離立ち強キックやルガールの遠距離立ち強パンチなど、リーチの長い強攻撃を持っているキャラには相打ちをとられダメージ負けしてしまう。それらのキャラに対しても中間距離では出しにくい面がある。

遠距離でのソニックブームの後は…



動く時は前転で追い掛けるのが常套手段

しゃがみ中パンチでどこまでいけるか!?

EXキャラ技解析

●立ち弱キック

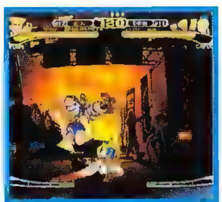
EXのガイルにはレバー→（←）入れ弱キックがないため、歩きながらこの技を出せる。ガードさせた時の有利時間も結構長いため、その後は投げやレバー↗入れ強パンチなどいろいろな選択肢をかけることができる。



ソバットが無くなったので、使う機会が増えるだろう

●近距離→+強キック

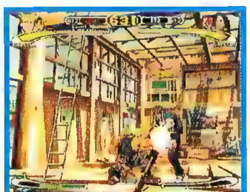
空中に浮いているので足払いを空振りさせられるため、近距離での相手の暴れ防止に役に立ってくれる。ただし、コマンドの関係上通常投げに化けてしまうことが多い。投げ間合い外で使ったり、投げが発生しないシチュエーションで使っていくしかない。



相手の下段技を空振らせる事ができるぞ

●レバー↗+強パンチ

しゃがみ中パンチ。発生の速さがしゃがみ弱パンチと変わらないため、より効率よく相手の前転を止めることができる。ヒット&ガードさせた場合の有利な状況がかなり長く、攻め、守りの要になる超重要な技だ。



この技が表にあればと思う人も多いのでは…

●ソニックブーム

表のものと全く変わらない性能なので、同じように使っていける。かなり先読みでジャンプ及び回り込みされない限り、反撃を受けないので波動拳と比べると非常に撃ちやすい。しかし、コマンド上連射はできないため飛び道具の撃ち合いには向かないので注意しておこう。

●サマーソルトキック

超高性能対空技として使えるのは表と一緒。弱は昇竜拳より無敵が長いので、かなりの信頼がおける。強は無敵時間が短いが、威力が高いので連続技に。無論対空、リバーサルと活躍するのは確かだが、ガードされた場合のスキが大きいため安易に使っていくのは避けたい。

●サマーソルトストライク

EXでのスーパーコンボはこれのみ。ノーマルとまったく変わっていないので、同じような使い方をしていく。高性能なトータルワイプアウトがないためこちらにゲージを回していくことになるが、使い勝手がいいとは言い難いので温存するという選択肢も考えておきたい。ガード、空振り時のスキが非常に大きく、ゲージがもったいないのでバクチに使用するのは控えよう。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
ソニックブーム	←タメ→+P
サマーソルトキック	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	
トータルワイプアウト	←タメ→←→+P
サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+K

EXキャラコマンド表

必殺技	
ソニックブーム	←タメ→+P
サマーソルトキック	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	
サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+K

春麗



攻略／ヒデ本条

高性能な通常技とスピードで相手を翻弄すべし

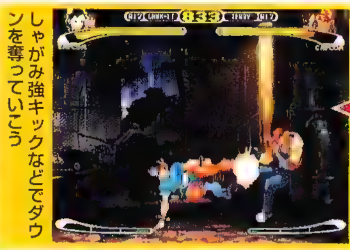
対人戦攻略

春麗と言えば高い機動力に性能のよい通常技。この2つを効果的に活かせる間合い、中、近距離戦を制していきたい。

中間距離では↙+強キック(以下：中キック)、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キックを使って相手を押さえこんでいこう。中キック、遠距離立ち強キックは先端を当てるように使い、連発はせず、一度出したら少し相手の様子を見ていく。この時、スキの大きい技(昇龍拳や大振りの通常技など)を空振りしてくれた場合はしゃがみ強キックでダウンを奪い、打撃技を警戒してるようなら素早く間合いを詰めて近距離戦に持ち込もう。こちらの間合い外で判定の強い通常技を乱用している場合は、無理して接近せず、弱気功拳で牽制しながら様子を見よう。気功拳を使う場合は常に天昇脚の溜めをつくり、跳び込みや、回り込みを警戒すること。



遠距離立ち強キックで牽制しながら…



しゃがみ強キックなどでダウンを奪っていこう

近距離戦での主力は立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ強パンチの3つ。立ち弱パンチ or しゃがみ弱パンチで相手を堅め、投げと、しゃがみ強パンチでの単純な2択が近距離戦での狙いだ。

しゃがみ強キックや強キック投げなどでダウンを奪ったら素早く起き上がりを攻める。主な選択肢は、①少し待って強キック投げと打撃技での2択。②近距離立ち強パンチを重ね、連続技を狙う。③↘+弱キックを重ねる。④ジャンプ弱キックで裏回りからの連続技を狙うなど。

跳び込みから攻める場合は主に裏回りの狙えるジャンプ弱キックを使って跳び込む。強力な対空技を持たない相手に対しては積極的に跳び込んでも構わないが、強力な対空技を持つキャラを相手にしている場合は、完全な先読みか、たまに跳び込む程度に押さえよう。何もせず、露骨に待っているようなら、遠距離からの弱気功拳を盾に大ジャンプで跳び込むと、わりと安全に近距離戦に持ち込むことができるぞ。ジャンプ弱キック後は、ヒット時はそのまま連続技。ガード時は、直接投げ、立ち弱パンチ、↘+弱キックなどに連携させよう。

最後に春麗の対空技を紹介。対空技として頼れるのは相手の下をくぐっての近距離立ち強パンチと弱天昇脚の2つ。くぐっての近距離立ち強パンチは、極端に裏回り性能良い跳び込みには負けてしまうので注意。反応が遅れて下をくぐれそうにない場合は、無理をせず回り込みで回避してしまうのも一つの手段。

EXキャラ技解析

●遠距離立ち強キック

発生の早いハイキック。ヒット、ガードに関係なく当てるだけで有利な状況となるが、リーチが短いため使いにくい。

●垂直ジャンプ強キック

ヒット時はダウンを奪うことができるが、攻撃判定の発生が遅いので使いにくい。



なつかしの蹴り。でも発生が遅く使いにくい

●百裂脚

性能はノーマル春麗のものと変わらない。

●スピニングバードキック

逆立ち状態で回転し、連続して蹴りを繰り出す技。ノーマル春麗のものと違い、逆立ち途中と終り際に攻撃判定が追加されて使いやすくなっている。弱と強、共に攻撃判定発生後まで無敵時間が持続しているので対空技として使うことができる。終り際の攻撃判定は、しゃがみ状態の相手にもヒットさせることができ、ガードされても若干有利。ヒット時はスピニングホーネットキックで追撃することができるぞ。



出かかりに攻撃判定追加!! 少し使いやすくなっている

●空中版スピニングバードキック

弱は小さく、強は大きく山なりに軌道を描いて着地する。攻撃判定が出るまで無敵時間が持続し、ジャンプ直後に出した場合、地上スピニングバードキックより攻撃判定の発生が早い。弱より強の方が威力が高い。

●千裂脚

基本性能はノーマル春麗のものと変わらないが、コマンド入力後、↖、→、↘のいずれかにレバーを入れ続けている限り千裂脚コマンドを受けつけている。コマンド入力中はジャンプ攻撃以外のキック攻撃、回り込み動作を使うことはできないが、パンチ攻撃なら問題なく使うことができる。投げを決めた場合、コマンドは解除される。

●スピニングホーネットキック

スピニングバードキックの強化版。とはいっても横には移動せず、その場で高速回転して蹴りを連発する。近距離で出した場合、相手は暗転を見てからこの技をガードすることができない。追撃技として使うこともできるが、クリーンヒットしないため威力はいまいち。Lv1から攻撃判定発生後まで無敵時間が持続し、ガードさせれば隙もないので、連携の割り込みやリバーサルに使っていこう。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
百裂脚	K連打
天昇脚	↓タメ↑+K
気功拳	←↙↓↘→+P
スピニングバードキック	←タメ→+K
スーパーコンボ	
気功掌	↓↘→↓↘→+P
千裂脚	←タメ→←→+K
覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗+K

EXキャラコマンド表

必殺技	
百裂脚	K連打
スピニングバードキック	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	
千裂脚	←タメ→←→+K
スピニングホーネットキック	↙タメ↘↙↗+K

春日野さくら



攻略／蒼炎闘士ゆーち

紅葉が散るようにハラハラと青春爆発！ 春に向けて夜桜も一旋だぁ〜青春炸裂!!

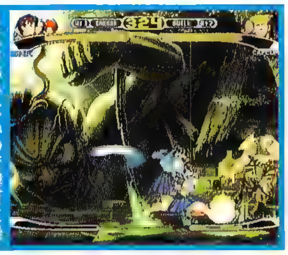
対人戦攻略

中間距離時は、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック、フラワーキック（以下：花蹴り）、奇襲の春風連脚→強・追加技（ギリギリ当たるくらい）といったリーチの長い技を主軸に間合いを詰めよう。遠距離立ち強キックが空振りするキャラには花蹴り（先端）を少し多めに出していこう。単発のしゃがみ強キックからはスーパーキャンセル真空波動拳（牽制の意味合いも兼ねて）も狙うべし。ダメージ効率が低いので、簡易連続技（しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キック）に組みこむのが堅実だが、細かくダメージを蓄積するのも対戦では重要！ ダメージは奪えるときに奪っておこう。



遠立強Kが空振りしてしまう標的には積極的にブルマ〜♥

また、さくらの前転は性能が良いので前転〜春一旋（Lv1から）の博打が結構有効。ガードされてもスキは短く、反撃されることもほぼない。飛び道具〜対空技を多用するキャラやガイル戦で有効だぞ。跳びこみは裏回りが狙えるジャンプ強キック、下方向に判定が強いジャンプ強パンチ、タイミングをずらせる桜華脚を使い分けると効果的だ。



リスクが少ないので博打に最適！ 春に踊る、生脚万歳♥

対空には、しゃがみ強パンチや弱・紅桜拳が使える。

近距離戦では後述の4点から連携や連続技を狙いたい。

①しゃがみ弱キック×1〜2発で下段を攻める

技の戻りが早い、しゃがみ弱パンチ（単発）から③に移行してもいいだろう。ヒット時は立ち弱キック→キャンセル強・紅桜拳（＋立ち弱パンチ→桜華脚）に繋いで連続技。ガードされた場合は即座に③に移行するか、弱攻撃を1発挟んでキャンセル波動掌に連携しよう。②や歩きながら再び①を狙うための布石となる。

②花蹴り or 昇りバックジャンプ弱パンチで中段を攻める

花蹴りは④をガードされたあとにダイレクトで狙ったり、①をガードされたあとなどに狙っていこう。また、花蹴りのヒット後に立ちガードする相手には、花蹴り〜春一旋（攻撃判定より先に無敵時間が切れることのない&暗転を見てからガードの間に合わないLv2以上）の中段〜下段の連携が非常に有効！ もちろん、堅実に①へ戻ってもよい。

③通常投げを狙う

これも①や④をガードされたあとに容赦なく狙おう。威力は低いが、起き攻めをしやすいのは強パンチ投げの方。

④ジャンプ強キックで裏回りを狙う

ここから連携 or 連続技が始まることも多いので、反応の遅い相手や無意味に堅い相手には積極的に狙ってやろう。

ノーマルキャラコマンド表	
必殺技	
波動掌	↓↘→＋P
紅桜拳	→↓↘＋P
桜華脚	空中で↓↙←＋K
春風連脚	↓↙←＋K・↓↙←＋K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
春一旋	↓↙←↓↙←＋K

EXキャラ技解析

●↙＋強パンチ

ダウン効果のない下段技。しゃがみ弱パンチから目押しで連続ヒットする。スーパーキャンセルのみ可能。足払い系の技を潰せるが、空振りのスキは大きいので多用は禁物。

●さくらキック

桜華脚とは違い、ガードされても跳ねかえらず、自由に出す位置（高さ）を決められる。打点が高いとヒットしても不利だが、低目にヒットさせれば大幅に有利になる。

●波動拳

ノーマル・さくらの弱・波動掌より発生がちょっぴり遅く、スキも少し長い。その代わりに純粋な飛び道具（約1画面）になっている。ボタン連打で発射する気弾を3段階まで選択可能。段階が上がるごとに発射する気弾はデカくなるが、それに伴い発生が遅くなり、射程距離も短くなる。（2段階は1画面ちょい。3段階は2キャラ半くらい前）

●咲桜拳

弱は（2段技）1ヒットでダウンを奪える。強と同じく無敵時間は無いが、早めに出せば対空技（拳が伸びきったところ）としても使える。地上&空中ヒット後にはLv2以上の乱れ桜で追撃が可能。強は（5段目がダウン技）移動距離を生かして連続技に。



通常は[illegible]の乱れ桜がチャー[illegible]。[illegible]使いわけ！

●春風脚

弱は1段（空中は2段）、強は3段（空中も同様）となっているが、段数に関係なく1ヒットでダウンを奪える。空中版は弱強（弱は2段ガードさせるように出していこう）ガードされてもスキは短い。垂直 or 前方ジャンプ弱攻撃から連続技に組みこめるぞ。

●真空波動拳

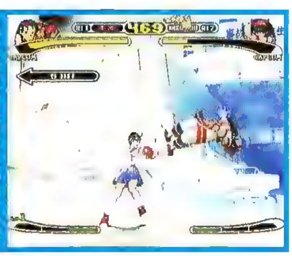
ノーマル・さくらと同様なので先月号を参照してほしい。

●乱れ桜

Lv1のスーパーコンボの中では最も威力が高い。Lv1から上半身無敵があるので対空としても使える。Lv2以上なら空中連続技に組みこめるぞ。

●春一番

攻撃位置、技発生、強制停止、無敵時間は全レベル春一旋と同じ性能。ガードされた時に春一旋より1フレ不利になるが、相手との間合いが若干離れるので反撃は受けにくい。画面端近くでヒットしたらLv2乱れ桜で追撃が可能。



追撃能力が高いのはLv2以上。Lv1でも連続技&対空に花散るらん…

EXキャラコマンド表	
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
	Pボタン連続押しで変化
咲桜拳	→↓↘＋P
春風脚（空中可）	↓↙←＋K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
春一番	↓↙←↓↙←＋K
乱れ桜	↓↘→↓↘→＋K

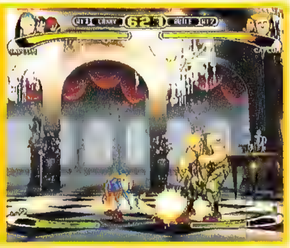
キャミィ



攻略／蒼炎闘士ゆーち

対人戦攻略

遠・中間距離で主軸となる牽制技は、遠距離立ち強キック、遠距離立ち強パンチ、トゥーバズソーの3種。これらと併用し、フーリガンコンビネーション（単発での奇襲も有効だが、通常はトゥーバズソーorライトグレネードからキャンセルして連携として狙おう）、先端目安で単発のスパイラルアロー（以下：アロー）、ジャンプ攻撃といったもので奇襲を仕掛けたい。また、この間合いは相手の飛び道具の警戒範囲なのでアクセルスピンナックル（以下：ナックル）の準備も忘れずに。ナックルは基本的に飛び道具を抜ける手段（ゲージがあるならスピンドライブスマッシャーLv2以上でもOK）で、その後の連携がメイン。これより近い間合いで下段技→キャンセル飛び道具の連携を多用するキャラも多いが、それも全てナックルで回避できる。ガードさせれば攻めを持続できるので、大ジャンプでの裏回り、しゃがみ強キックやトゥーバズソー（＋アロー）などで下段を攻めよう。



下段の主力武器・トゥーバズソー！ 螺旋同様、間合いを把握すべし（豚）



飛び道具を抜けつつ敵の心臓部へ…。螺旋の迷宮へ誘いこめ！

対空は威力が高く、起き攻めが容易な空中投げという選択肢もあるが、キャノンスパイクで確実に迎撃したい。

ダウンを奪ったあとやジャンプなどで近距離戦に持ちこんだら、主にしゃがみ弱キック×2~3発から連続技を狙っていく。ヒット時はそのままキャンセルアローで連続技を決め、ガードされたならば通常投げやトゥーバズソー→キャンセルアローなどに素早く連携していこう！

また、アローヒット後は、大or通常ジャンプを使い分け、ジャンプ弱キックで跳びこみ裏回り（正ガード＋落下含む）を狙うのが非常に効果的！ しゃがみ弱キック×3→アローを決めたあとは、弱はその場から大ジャンプ、強は通常ジャンプをしよう。ほとんど正ガード（出し位置で裏回りも含まれる）だが落下は裏となる。しゃがみ弱キック×2からはほぼ純粋な裏回り。

裏回り不可の画面端では、相手の起き上がりに近距離立ち強パンチやライトグレネードを重ねていこう（ヒット時は様々な追撃が可能）。近距離立ち強パンチはガードされたら、通常投げorトゥーバズソー（＋キャンセル必殺技）に連携して攻めを持続しよう。

●先月号の訂正とお詫び

飛び道具をスパイラルアローで抜けるという部分にヨガファイアーが抜けていました。スパイラルアローの終り際＝地面すれすれで回転してる時に抜けることが可能です。大変申し訳ありませんでした。

瞬きほどの一瞬…致死量を越える毒針 なめらかな肢体…螺旋の先に何を掴む!?

EXキャラ技解析

●キャノンスパイク

ノーマル・キャミィと同様。先月号を参照してほしい。

●キャノンストライク

弱強ともに1ヒット。ヒット時にダウンは奪えないが、着地後に連続技（打点による）を決めることができる。だが、通常のジャンプ攻撃とは性質が異なり、しゃがみガードされてしまう。ガード後は跳ね返り多大なスキを露呈してしまうので多用は禁物！

弱強で進入角度が違い、弱は半キャラ分ほど、強は2キャラ分ほど斜め下方へ急降下する（垂直ジャンプを基準に攻撃判定の当たる距離感）。密着から弱は通常バックジャンプ（頂点へ昇りきる前）、強は大バックジャンプ（頂点付近）後に出していくと先端がちょうどいい感じに相手の足元付近にヒットするぞ。

通常、ダウンは奪えないが、ステップ中やジャンプ中にヒットすればダウンを奪え、リバースシャフトブレイカーで追撃が可能となる。このシチュエーションは多々あるので、覚えておくといい。

フーリガンコンビネーション中の追加技として使う際は、追加投げ&キャノンストライクとこちらの選択肢が広がるためヒット率は上がるが、やはりガードされると反撃が確定なため多用は禁物！ 弱を早めに出して相手の目の前に着地し、通常投げや打撃技を多めに狙っていくといいぞ。

●フーリガンコンビネーション

追加技ともに先月号を参照してほしい。

●スピンドライブスマッシャー

ノーマル・キャミィと同様。先月号を参照してほしい。

●リバースシャフトブレイカー

ボタン連打で段数（連打しならどのレベルも7段）が変化し、威力もUPするぞ。Lv1は全9段、Lv2は全13段、Lv3は全17段となっている。Lv1は無敵時間がほぼ無いので、連続技専用と考えてよい。対空に使用するなら無敵時間の長いLv2以上が信頼できる。また、Lv2以上なら暗転が見えてからガードしても間に合わない（密着、もしくはちょっと離れた間合い）ので覚えておくといいだろう。



紙一重で標的をロック・オンしろ！ ヒット時は連続技で任務遂行（生）



目標の中枢はボロボロに崩れる…対空や空中連続技に活躍するぞ

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
スパイラルアロー	↓↘→＋K
キャノンスパイク	→↓↘＋K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←＋P
フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗＋P
フェイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション後 P
クロスシザーズプレッシャー	フーリガンコンビネーション後 P
レイザーエッジスライサー	フーリガンコンビネーション後、入力しない
スーパーコンボ	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘＋K

EXキャラコマンド表

必殺技	
キャノンスパイク	→↓↘＋K
キャノンストライク	空中で↓↙←+K、フリーガン後、K
フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗＋P
フェイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション後P
クロスシザーズプレッシャー	フーリガンコンビネーション後P
レイザーエッジスライサー	フーリガンコンビネーション後、入力しない
スーパーコンボ	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘＋K
リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙←＋K後ボタン連続押し

エドモンド本田



攻略／L.L.terra

対人戦攻略

性能の良い回り込みと起き攻めしやすい大銀杏投げを駆使して、接近戦中心に戦おう。大銀杏投げは至近距離で弱攻撃を一発ガードさせた後か（俗に言う当て投げ）、2発ガードさせた後に回り込みから狙うのが効果的。また、回り込みの後は弱スーパー頭突きを混ぜていくと、反撃しようした相手にヒットしてくれることが多い。

弱攻撃を2発ガードさせた後は、その場から通常ジャンプで飛び込めばジャンプ＋⬇強キックで裏回りを狙えるので、ヒットしたら連続技を決めていこう。ガードされても、着地に大銀杏投げを狙う。

注意点は、大銀杏投げの間合いが狭いこと。弱攻撃一発当てた後の距離が限界。うまく間合いを調整して確実に決めるようにしたい。



大銀杏投げ後は起き攻めたい[illegible]日本魂を見せてやれ（右[illegible]）

大銀杏投げを決めた後は相手の起き上がりを攻めるチャンスだ。飛び込み攻撃を仕掛ける場合、その場から大ジャンプで裏回りを狙える。また、技を何も出さずに通常ジャンプで飛び込んで着地に大銀杏投げか、ゲージがある場合は下段攻撃であるしゃがみ弱キックからキャンセル鬼無双の連続技を狙ってみるのも有効だ。地上から攻める場合、上述したように、弱攻撃を一発当ててから大銀杏投げと、回り込みから大銀杏投げ、の戦法を用いる。鬼焼きや昇龍拳など無敵反撃技を持っているキャラに対しては様子見という選択肢も必要。

さらにスーパー百貫落としを出していく戦法もある。強を用いた場合、2段目が裏回りになるぞ。弱を使う場合、最速で出せば、相手のガード方向は一段目は裏回り、2段目が正面となる。これは相手が立ちガードしている時にしか起こらない現象だが、スーパー百貫落としの2段目が中段判定なので、弱と強を混ぜていくとかなり相手のガード方向を混乱させられるぞ。

体に似合わぬスピードとパワーで相手を押し切れ！

次は大蛇砕きを用いた特殊な戦法を紹介する。裏回りジャンプ⬇強キック→立ち弱パンチ→キャンセル大銀杏投げ→大蛇砕き、という連係。大銀杏投げの空振りモーション中にもう一度一回転コマンドを入力することで大蛇砕きが発動する。大銀杏投げが空振りした際のスキが小さいので結構決まってくれるのだ。



このマヌケ面はフェイント。ここから



怒りMAX、怒るで　しかし



強力な[illegible]北天祐並だ

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
百裂張り手	P連打
スーパー頭突き	⬅タメ➡＋P
スーパー百貫落とし	⬇タメ⬆＋K
大銀杏投げ	レバー１回転＋P
スーパーコンボ	
鬼無双	⬅タメ➡⬅➡＋P
大蛇砕き（LV3&MAX専用）	レバー2回転＋P

EXキャラ技解析

●➡or⬅＋強パンチ　そこそこ発生が早くリーチも本田の中では割りと長い方なので牽制に使っていける。また、ガードされてもこちらが有利。

●↙＋強パンチ
張り手のような技なのだが、ヒットorガードに関わらずこちらが不利になってしまう。意識して使う必要はない。

●↙＋強キック
一段目にキャンセル、2段目にはスーパーキャンセルがかかるので、連続技の繋ぎに重宝するぞ。

●百裂張り手
ヒット数や弱攻撃から連続技にできる点はノーマル版と同様なのだが、弱強共に張り手を繰り出しながら前後に動くことができる点がノーマル版と違う。

●スーパー頭突き
強は地を這う飛び道具とサガットのタイガーショットを避けつつ攻撃できる。

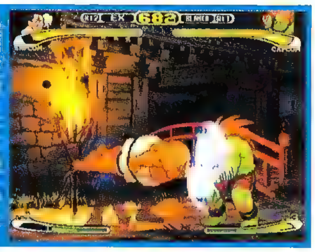


ふぁみこんうぉ〜〇で〜るぞ的な頭突き（意味不明）

●鬼無双
ガードされた場合だが、Lv1〜Lv3ともこちらが有利になる。無敵時間はLv1では攻撃判定が発生する前に切れる。Lv2では攻撃判定が発生するまで、Lv3になると攻撃判定が発生してから長い時間無敵時間が持続する。

Lv1では、弱攻撃を密着でヒットさせた場合のみ連続技になる。Lv2からは弱攻撃を当てる間合いが離れていても問題なく連続技にできるぞ。

最後に、特殊な出し方を紹介する。まず⬅で溜めを作り（約1秒）、➡⬅➡コマンドを完成させる。その際、➡を押しっぱなしにしたまま、任意のタイミングでパンチボタンを押せば、歩きながらでも技が発動するぞ。キックボタンを押した後にパンチボタンを押してもしっかり出てくれるので、➡＋強キックで牽制しつつ接近、そして発動、なんてこともできる。

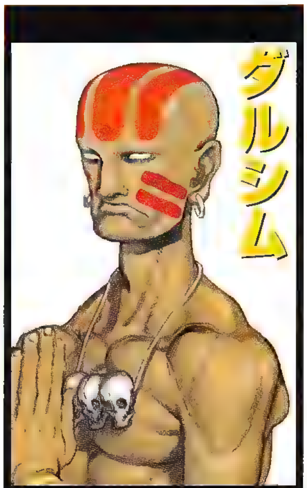


鬼無双は[illegible]らが有利

EXキャラコマンド表

必殺技	
百裂張り手	P連打
スーパー頭突き	⬅タメ➡＋P
スーパー百貫落とし	⬇タメ⬆＋K
スーパーコンボ	
鬼無双	⬅タメ➡⬅➡＋P

ダルシム



攻略／DSP−たろりん

理想の展開は遠距離戦オンリー 使いこなせば相当強いのだ！

対人戦攻略

ダルシムは遠距離戦を得意とするキャラ。

基本は、相手キャラを遠くに突き放した状態での牽制。主に遠距離しゃがみ弱or強パンチ、遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キック、弱ヨガファイアの4つを使う。

遠距離しゃがみ弱or強パンチは、とりあえず相手を突き放しておきたい時に使う。飛び道具をくぐりつつ攻撃する際にも使う。

遠距離立ち強パンチは、ヨガファイアを撃ったあとに出すとよい。弱ヨガファイアがヒットした場合は連続技になる。相手がヨガファイアを回り込みで回避した場合は、そのスキにヒットすることも期待できる。

遠距離立ち強キックはジャンプ防止技。ダルシムは跳びこみに弱いので、なるべく跳び際で迎撃しておきたい。

これらの牽制技は、無敵必殺技、跳びこみ、回り込みなどの対処法がある。技を出すタイミングに変化をつけて、読まれないようにしよう。回り込みを多用する相手には、先読みでヨガフレイムを出しておくのもよい。

対空技は、なるべくLv3ヨガボルケイノだけを使うようにしたい。通常技の対空は、つぶされることも多いし、相打ちになった場合はこちらのほうが痛い思いをするケースが多いからだ。Lv3が使えない時は、ガードするor回り込みで回避するorヨガテレポートで逃げるのが無難。



通常技対空の相打ちは結構痛い。体力勝ちしてればいいが…

対空に通常技を使うなら、遠距離ジャンプ強パンチ（先読みで後ろジャンプしておき、相手が跳んでいたら技を出す）と、裏まわり気味のジャンプ攻撃を返す時の近距離立ち弱パンチぐらいにとどめておこう。遠距離しゃがみ弱キック（以下弱スラ）で下をくぐり、着地地点を投げるというものもあるが、相手のジャンプ攻撃の裏まわり性能が高い場合は通用しない。

相手に接近されてしまった場合は、弱スラor近距離しゃがみ強パンチによる割りこみを狙うべし。

接近戦ではドリルキックもそこそこ有効。相手の足元を狙うように出そう。そのあとは弱スラに連係するのが基本。



ドリルキックはこれぐらいの打点で当てるのが理想だ

そこからまたドリルキックを出したり、しゃがみ弱パンチや手刀水平チョップ（近距離しゃがみ強パンチ）を当てて間合いを離そう。

連続技は、●手刀水平チョップ→キャンセルヨガファイアorヨガストリーム、●手刀水平チョップ→弱スラ→キャンセルヨガストリーム、の2つを覚えておいてほしい。画面端でパンチ投げ→Lv3ヨガボルケイノ、というものもあるが、かなり難しい。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート（前）	→↓↘+P同時押しorK同時押し
ヨガテレポート（後）	←↓↙+P同時押しorK同時押し
スーパーコンボ	
ヨガストリーム	↓↘→↓↘→+P
ヨガボルケイノ	↓↘→↓↘→+K

EXキャラ技解析

EXダルシムは、距離によって通常技の近距離と遠距離が切り替わる。レバーによる使い分けはできない。

●近距離立ち強パンチ

2段の頭突き。1段目がキャンセル可能、2段目はスーパーコンボによるキャンセルのみ可能。発生は早い。

●近距離立ち強キック

膝蹴り。スーパーコンボでのみキャンセルできる。

●遠距離立ち強パンチ

中攻撃扱いの技。ガードされてもダルシム側が先に動けるほどスキが小さく、中間距離での牽制に適している。

●遠距離立ち強キック

中攻撃扱い。発生が早く、ジャンプ防止技として使える。近距離しゃがみ強パンチから連続ヒットするぞ。



中攻撃扱いのキック。リーチと釣り合わないほど早い！

レバーを➡に入れながらボタンを押すと、従来の強パンチおよび強キックを出すことができる。これらの性能はノーマルダルシムと同じ。

●ドリルキック

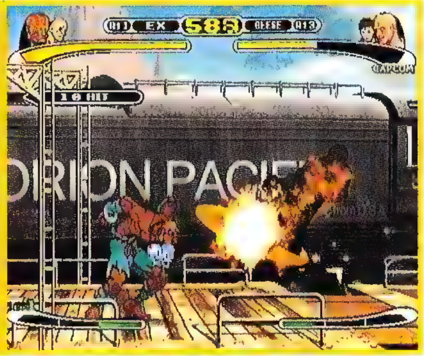
弱キックと強キックの2種類があり、弱キックは斜め45度に、強キックはするどい軌道で突進する。強キック版は横へのリーチが短い代わりに低い打点で当てやすい。近距離からの攻めに使おう。

●ヨガテンペスト

多段ヒットするヨガフレイム。Lv1は3ヒット、Lv2は4ヒット、Lv3は5ヒット。空中ヒット制限はLv1が4、Lv2が5、Lv3が6。

Lv1は無敵時間が短く、攻撃発生前に切れてしまうので連続技専用。Lv2以上ならば無敵時間中に攻撃判定が発生するので、対空やリバーサル技として使える。Lv3は強制停止時間中に攻撃判定が発生するため、暗転後のガードは間に合わない。

パンチ投げからの追撃にも使える。Lv2以上ならば画面中央でも決まる。Lv1が中央で決まるのは、ザンギエフ、ライデン、サガット、ギースなど（画面端ならば全キャラに入る）。



連続技、対空などに活躍。投げからの追い討ちもおいしい

EXキャラコマンド表

必殺技	
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	←↙↓↘→+P
ヨガブラスト	←↙↓↘→+K
ヨガテレポート（前）	→↓↘+P同時押しorK同時押し
ヨガテレポート（後）	←↓↙+P同時押しorK同時押し
スーパーコンボ	
ヨガテンペスト	←↙↓↘→←↙↓↘→+P

ザンギエフ



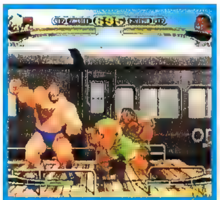
攻略／DSP－たろりん

対人戦攻略

牽制技は、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ強パンチ、立ち強パンチの3つ。いずれも先端を当てるように使う。

跳びこまれた場合はクイックダブルラリアットorエリアルロシアンスラム（Lv2以上）で迎撃。裏まわりもクイックダブルラリアットで確実に落とせる。しゃがんだまま引きつけるのがコツ。ちなみに、上昇する必殺技（昇龍拳など）のスキには、エリアルロシアンスラムを決めるのがベストだ。すごい威力だぞ！

相手の回り込みは、しゃがみ弱パンチ連打かクイックダブルラリアットで返そう。反応速度に自信がある人はスクリューを決めてもいい。



回り込みを見たら、早めにK同時押しを置いておこう

それでは、ザンギのダメージ源である投げの狙い方を紹介していこう。

使う投げ技は強スクリューが基本。遠い時や、相手を画面端に追いこんだ時は弱にする（理由は後述）。起き攻めなどでは、ファイナルアトミックバスター（以下FAB）を使ってもOKだ。

①回り込みから

相手の飛び道具や牽制技（強攻撃）に合わせて回り込みをし、投げるというもの。飛び道具をくぐった時など、投げの成立を確信した時は、FABを決めてもよい。

遠めから回り込み→スクリューという奇襲も、案外よく効く。ギリギリ弱スクリューが決まるような位置に移動すれば、相手としても対処しづらいだろう。



相手の強攻撃に合わせて回り込みをするのが理想だ

②打撃技をガードさせて

ジャンプ攻撃やしゃがみ弱パンチをガードさせて狙う。跳びこむ時は、常にハイジャンプを使う。出す技は、ダブルニードロップ（ジャンプ直後に出しておく）、ジャンプ強パンチ（遠めから跳んだ時）の2つ。技を出さずに着地して投げるのも有効（相手の対空技が空振りするような距離から跳ぼう）。

打撃技をガードさせたあとは、投げを狙うか様子を見るかの読み合いを迫ろう。

③歩くorダッシュで接近していきなり投げる

相手が手堅い戦闘スタイルの場合に使っていく。ザンギエフは投げ以外で相手のガードをくずせないので、歩きながらスクリューを出せるように練習してほしい。

④反撃に使う

相手の攻撃をガードしたあとの反撃などにも、スクリューを使っていこう。

最後に起き攻めについて。クイックダブルラリアットを当てたあとと、画面端で弱スクリューを決めたあとは、回り込みで接近し、起き上がりに技を重ねることができる。ダウンさせたあと、バウンドした相手が設置した瞬間に回り込みをすると、相手が起き上がった直後にいきなりFABを狙うこともできる（回り込み中にレバーを2回転）。

守りのかたさは要塞級！ コマンド投げの性能も全キャラ中随一！

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
ダブルラリアット	P同時押し
クイックダブルラリアット	K同時押し
バニシングフラット	→↓↘＋P
スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋P
アトミックスープレックス	投げ間合いで レバー1回転＋K
フライングパワーボム	離れた間合いで レバー1回転＋K
スーパーコンボ	
ファイナルアトミックバスター	レバー2回転＋P
エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘＋K

EXキャラコマンド表

必殺技	
ダブルラリアット	P同時押し
ハイスピードブルラリアット	K同時押し
バニシングフラット	→↓↘＋P
スクリューパイルドライバー	レバー1回転＋P
スーパーコンボ	
ファイナルアトミックバスター	レバー2回転＋P

EXキャラ技解析

●ジャンプ弱キック

リーチが長く、攻撃判定が出っぱなしなので、遠めからの跳びこみに適している。空中戦にも強い。



長い上に出っぱなし。EXのジャンプ攻撃はこれ1択

●空中ヘッドバット

垂直ジャンプ中にのみ出せる頭突き。1発で相手を気絶させることができる（1回気絶させると相手の気絶耐久値が増えるので、2回目以降は1発では気絶しなくなる）。相手が真上に跳んできた時の対空に使ったり（ジャンプ弱攻撃を出しっぱなしにしているとキツいけど）、上昇する必殺技に対する反撃として狙ってみよう。



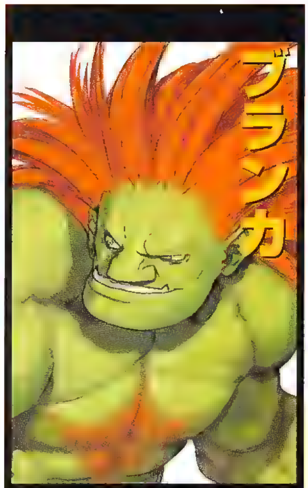
このあとヒヨコが生まれます。1発で気絶するってステキ♥

●ハイスピードダブルラリアット

EXザンギエフは、クイックの代わりにこの技を持っている。発生前の3フレームは全身無敵で、投げられ判定もない。4フレーム目に攻撃判定が出ると同時に上半身に食らい判定が出るが、逆に足元（膝から下あたり）の無敵状態は長く続くようになっている。よって、相手の下段技や地を這う飛び道具を抜けることが可能。

動作中はレバーで左右に移動することができるが、移動スピードは遅く、技の持続時間も短いため、この技で相手の下段技をかわしながら接近するということは難しい。それに、テリーのしゃがみ強キックなどのように、攻撃判定が高い位置に出る技（膝よりも上に当たるような技）を抜けることはできない。

攻撃発生と同時に上半身の食らい判定が生じるため、対空に使った場合は相打ちになりやすいのが難点（極限まで引き付けて、着地硬直に当てるようにすれば一方的に勝てるが）。ちなみに、上半身に食らい判定があるといっても、あいかわらず腕の部分は無敵なので、相手の突進技を一方的につぶしたりすることは可能だ。



攻略／飲み頃KING

けっこうロン毛なジミーさん 地球の重力は強烈です

対人戦攻略

まずは中間距離。立ち弱キックやしゃがみ強パンチを振りながら相手を牽制しつつ、➘十強パンチを出していったり、跳びこみを狙っていこう。相手がしゃがんだ状態のままかたまっており、しゃがみ強パンチが当たらない相手であれば、少し近寄っての立ち強キックを出していこう。

➘十強パンチは技後のスキが大きいため、常に先端当てをするようにしよう。この技を出すのを先読みされて跳びこまれてしまうとやっかいなのであまり多用しないように。

また、ときおり垂直ジャンプから強キックを出していき相手を威嚇していくのもいい。ブランカはジャンプが早いので、垂直ジャンプを相手に意識させておいて突然跳びこんでいくといった行動もとりやすくなる。

垂直ジャンプ強パンチは空対空として使っていけるが、昇りで早出しでないと打ち負けてしまう場合が多いので、常に相手の跳びこみには気をつけておくようにしよう。また、相手の出っぱなしの跳びこみ弱攻撃に弱いという面もあるがその場合は相打ちOKで出していくか、素早くサプライズバックで間合いをとるようにする。ゲージがたまっているならば、シャウトオブアースを使っていこう。



垂直ジャンプ強パンチ。対空性能高めでし

牽制の合間にローリングアタックを出していくわけだが基本的に、反撃される相手には通常技キャンセルでは出さずに、単発での奇襲で使っていくことになる。ただし、スーパーコンボ&超必殺技で反撃できる状態の相手には、連続技の場合を除き、絶対に出していかないようにしよう。

跳びこみに関してだが、正面からならジャンプ強パンチ、裏まわり狙いであればジャンプ弱キックと使いわけていくようにする。ジャンプ強パンチでも裏まわりは狙えるのだが、ジャンプ弱キックのほうがはるかにやりやすいため、そちらを使っていくようにしよう。跳びこんだ後は、再び裏まわり狙いでジャンプ弱キックで跳びこんでいってもいいし、しゃがみ弱キックできざみ、➘十強キックに目押しでつないでいってもいい。このとき、相手キャラによってはキャンセル強ローリングアタックとしていってもいい。跳びこみがガードされた場合、しゃがみ弱キックのきざみと、➘十強キックの出すタイミングを様子をみて少しずらしながら出していき、相手の反撃のタイミングを狂わせ、ガードが外れてヒットしたのを確認してからキャンセル強ローリングアタックへの連続技にもっていくといった手もある。

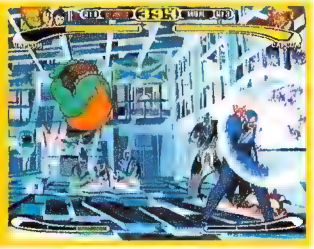


ジャンプ弱キックで裏まわり。かなりまいっちんぐ

EXキャラ技解析

●ローリングアタック

例によって、反撃できるキャラとそうでないキャラによって、この技の使用率が極端に違ってくる。反撃できるキャラの中でも、スーパーコンボor超必殺技でしか反撃できず、また、Lv2以上でないと無理だとか、Lv3限定などというキャラもいるので、そういった場合は、ゲージさえたまっていなければ遠慮なく出していけるということになる。逆をいえば、ゲージがあるときは、連続技など、ヒット確定のとき以外は絶対に出していってはいけないということ。ひたすら出すのを我慢しよう。



こうなっちゃったらかなりご愁傷。出すのを我慢しよう

●サプライズフォワード

通常技キャンセルで相手の目の前に着地後、投げといった行動もとれるがけっこう見た目ばればれなので、反応のいい相手なら、余裕で対処されてしまうことのほうが多い。

●サプライズバック

ためながら間合いが調節できるありがたい技。自分が画面端付近に使っていくのには難があるが、相手に攻めにこられそうになったとき、端まで余裕があるなら、これでうおっとおっと下がり、いち早く相手の優位な間合いから逃げ出すことができる。こちらが攻めているときでも、手が止まったなと思ったら、仕切り直しの意味でも使っていくといいだろう。

●グランドシェイプローリング

ほんの少し上に転がった後、地面を転がっていく技。ボタンを押しっぱなしにしていると上に転がった後、一定時間その場で回転をする。ボタンを放せば転がっていく。押しっぱなしで出した場合、移動距離が少しのびる。ヒットした相手を浮かすことができ、落下してくるところにうまく横の転がりを当てるようにすることよってさらに追撃が可能となる。

主に対空として使っていくことになるが、Lv1では無敵時間が短く使い物にならない。Lv2以降なら無敵時間も長く、十分対空として使っていくことができる。

相手に当たると、ローリングアタックのように跳ね返るので、これまた反撃されてしまう恐れもある。



グランドシャイプローリング。対空性能は高いぞ

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
エレクトリックサンダー	P連打
ローリングアタック	←タメ→+P
バックステップローリング	←タメ→+K
バーチカルローリング	↓タメ↑+K
サプライズフォワード	→+KK
サプライズバック	←+KK
スーパーコンボ	
ダイレクトライトニング	←タメ→←→+P
シャウトオブアース	↙タメ↘↙↗+P連打

EXキャラコマンド表

必殺技	
エレクトリックサンダー	P連打
ローリングアタック	←タメ→+P
サプライズフォワード	→+KK
サプライズバック	←+KK
スーパーコンボ	
グランドシェイプローリング	←タメ→←→+P

M.バイソン

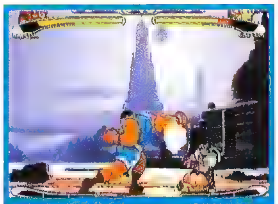


攻略／飲み頃KING

対人戦攻略

遠～中間距離では立ち立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチを振りながら牽制し、弱ダッシュストレートや、遠距離立ち強パンチを出していく。ときおり、グランドダッシュストレートを出していき相手の足元を狙っていこう。

しゃがまれると遠距離立ち強パンチが当たらない相手には、遠距離立ち強キックをメインで使っていくようにする。



遠距離立ち強キック。座高が低い人にはこちら

ただ、遠距離立ち強キックはそれほどリーチが長いわけでもないので、近付くための布石として遠距離立ち強パンチを出していくのも重要。当たらなくても相手の動きを止める働きをしてくれるため、適度に出していくといいだろう。相手との距離が遠いようなら、回り込みを使って移動していくようにする。連続で出して一気に間合いを詰めていってもいいし、1回ずつ様子を見て出していってもいい。回り込みを使っていく際も後ろにためておき、いつでも技が出せるようにしておこう。ためておいて回り込み後、いきなり弱ダッシュアッパーや弱グランドダッシュストレートを出していくのもアリ。

相手が跳びこんできたなら早めの弱ダッシュアッパーで撃墜していくようにしよう。また、しゃがみ強パンチも対空として機能する。

近距離戦では相手キャラによって使う技に違いが出てくる。しゃがみ状態でダッシュストレートが当たるキャラに対しては、ダッシュストレートでゴリ押ししていってかまわない。ダッシュストレートを当てたなら↓+強パンチやしゃがみ弱パンチのきざみでさらに押さえこみ、そこから再びキャンセルダッシュストレートとしていく。ときおり技を重ねずに相手の反撃を待って、やり過ごした後に再びダッシュストレートでつっこんでいくというのもアリ。また、この時に跳びこんでいってもいいだろう。

鉄の頭のバッファロー 天然剃りこみ注意報

ゴリ押ししていけばガードクラッシュをさせることもできるので、相手のゲージが赤く点滅したらしゃがみ弱パンチキャンセルクレイジーバッファローを出していき、積極的にクラッシュさせていったりしてもいいだろう。



ガードクラッシュをばんばん狙っていこう

逆に、しゃがみ状態でダッシュストレートが当たらないキャラは、ゴリ押ししていくのが厳しくなる。ダッシュストレートの代わりにダッシュグランドストレートを使っていくことになる。ただ、ダッシュストレートと違いガードされたらこちらが不利なので、ガード刺せた後に技を重ねていくのは難しい。そのためすぐに技を重ねるのではなく相手の動きを見ながら技を出していくことになる。

EXキャラ技解析

●しゃがみ弱キック
まっすぐ横にパンチを出すようになり、リーチも↓+強パンチと同じになった。もちろんキャンセル可。

●↓+強パンチ
発生が遅くなり、キャンセル必殺技ができなくなった。スーパーキャンセルのみ可能。

●垂直ジャンプ強パンチ
技のモーション自体が変わり、空中での移動もできない。

●ジャンプ強パンチ
技の発生が早くなった。昇りで出せば、中段技として使っていける。全キャラに通用するのも強い。

●キック投げ
つかんだ後、相手に頭突きを数回ぶちかます技に変わった。レバガチャ+ボタン連打しだいでは、パンチ投げ以上のダメージを与えることもできる。この技で相手をダウンさせることはできない。

●ダッシュストレート
発生、技のスキともに同じだが、こちらのダッシュストレートは、相手にしゃがまれていても全キャラに対してガードさせることができる。

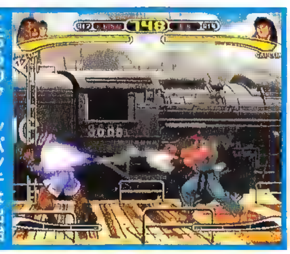


小さいあの娘にもとうとう当たってしまったダッシュストレート

●ダッシュアッパー
しゃがんでる相手に当てることはできない。主に早出しで対空として使っていくようにしよう。

●ターンパンチ
こちらのターンパンチは、技発生直後の振り向き時間中に無敵時間がついた。投げられ判定は残っている。これによって、飛び道具を抜けつつ攻撃、といったことが可能になった。

この技についての補足だが1～9までは、こちらが有利というのは、デフォルトキャラの方でも書いた通り。しかし、ファイナル（10）までためて出してしまうと、いきなり技後の硬直がすさまじくなり、ヒットさせたにもかかわらず反撃確定となってしまうから困りもの。普段、ファイナルまでためることなどまずないはずなので、参考までに覚えておいてくだしゃい。



こちらのターンパンチは出始め無敵でし

●クレイジーバッファロー
EXバイソン唯一のスーパーコンボ。発生、無敵時間ともに一緒。やはりキックボタンを押しっぱなしにすることによって、ダッシュストレートの部分をアッパーにすることができる。

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
ダッシュストレート	←タメ→+P
ダッシュアッパー	←タメ→+K
ダッシュグランドストレート	←タメ↘+P
ダッシュグランドアッパー	←タメ↘+K
ターンパンチ	PorKタメて離す
バッファローヘッドバット	↓タメ↑+P
スーパーコンボ	
クレイジーバッファロー	←タメ→←→+P
ギガトンブロー（LV3&MAX専用）	←タメ→←→+K

EXキャラコマンド表

必殺技	
ダッシュストレート	←タメ→+P
ダッシュアッパー	←タメ→+K
ターンパンチ	PorKタメて離す
スーパーコンボ	
クレイジーバッファロー	←タメ→←→+P

バルログ



攻略／飲み頃KING

対人戦攻略

キープしたい間合いは↙＋強パンチおよびしゃがみ強キックのほぼ先端が当たる位置。この間合いで↙＋強パンチを振っていき、相手の行動を事前に止めていくようにする。とにかくこの技、発生も早くガードされても有利。これをざくざくやっているだけでも相手を押さえこめてしまうのがかなり素敵。ときおりしゃがみ強キックを出していくのも下段を意識させる上で重要。あまり近くで出してしまうと反撃確定となってしまうので、反撃されづらくするためにも先端当てを狙っていくように。跳んでくるようであればスカーレットテラーで撃墜。なるべく早出しで対応していくようにしよう。ただ、相手が出っぱなしの弱攻撃で跳びこんできた場合相打ちになってしまうことも多いが、こちらはダウンを奪えるうえ、ダメージでも勝っているので相打ちになるからといって恐れずにがんがん使っていくようにしたい。もし、ためる時間がなかったのであれば、バックスラッシュやショートバックスラッシュで回避するという手もある。ゲージがあるのならばLv2スカーレットミラージュや、レッドインパクトを使っていけば確実に相手を落としていける。

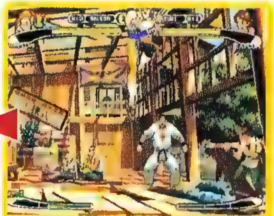
跳びこみに関してだが、バルログのジャンプは高く跳ぶ割には早いので反応されづらいという長所がある。

バルログの最大の武器であるフライングバルセロナアタックとイズナドロップ。決まればかなりのダメージを期待できるので、これを積極的に使っていかない手はない。ただ、ワンパターンに使っていっても向こうにもいくらでも反撃する手段がある。そこで、反応されにくくするためにも向こうの反撃の裏をかかねばならない。例えば、こちらの壁ターンに素早く反応してジャンプするような相手に対しては、早めにフライングバルセロナアタックを出していくのもいいし、スカイハイクローを混ぜて使っていくのもいい。壁ターンまではモーションが一緒なので、相手の意表をつくことができる。

壁ターンの方向を毎回変えるというのも相手を揺さぶる手段のひとつ。さらに落下中に、相手の頭上で左右に振り、ガード方向をわからなくさせるというのも有効。

相手に対空技を空振りさせるために、技を出さずに相手の間合外で着地、といったひっかけも使っていける。逆にこれを意識させておいて、空中で離れていくふりをしておきつつぎりぎりのところで相手に近づいて攻撃、というのもおもしろい。

自慢のお面は夜店で購入 誰もが羨む無印良品



離れていくとみせかけて…



いきなり近付いて投げ。ねこまっぷたつですな

EXキャラ技解析

●ローリングクリスタルフラッシュ

連続技にもなるが、もはや削り用といってもいいこの技。ガードさせた場合でも有利なので、相手の起き上がりに端に追いこむために使っていくのもアリ。ガードさせた後、届くようであれば通常技を重ねていき、攻めを続行させるようにしてもよし。

●スカイハイクロー

壁ターンするところまではフライングバルセロナアタックと同じモーションということをいかし、適度に両方を混ぜて使っていくといい。こちらの壁ターンに反応して、早めにジャンプしてくるような相手ならば、攻撃するタイミングが狂ってしまい、くらってくれることもしばしば。

●フライングバルセロナアタック

EXバルログの主力となってきそうな技。相手の頭上で方向を変え、ガード方向をわからなくさせるのがミソ。

●イズナドロップ

非常に強い投げ技。投げ間合いの広さを十分に活用すべし。露骨に狙っていくと、反応されやすいので、空中ではたばたと動き、相手を揺さぶりつつ投げにいくのが吉。

●スカーレットテラー

無敵時間は変わらず短い。とはいったものの、攻撃力で勝っているようなら、相打ちOKで使っていくという豪快な手段をとってもかまわない。

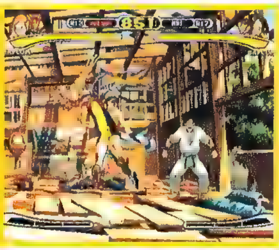
●ショートバックスラッシュ

バックスラッシュとの使い分けがカギ。相手の反撃のタイミングをずらしまくろう。相手が跳びこんできたとき、スカーレットテラーが出せない状況（ためられていない）ときの緊急回避用としても役に立つ。

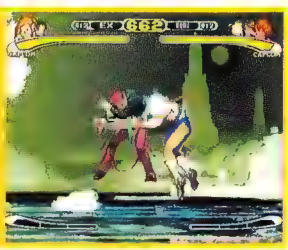
●ローリングイズナドロップ

EXバルログのスーパーコンボはこれ1つのみ。壁にはりついた時点ではなく相手をつかんだときに暗転するので、相手に非常に分かりづらいという利点がある。

ちなみにこの技はツメが取れていたほうが威力が高く、LV3で決めた場合、キャラによっては一撃で倒すことも可能。LV2でも、ツメがついた状態のLV3より威力が高かったりする。これはノーマルキャラでも同じだ。



ショートバックスラッシュで逃走。かなり重要でし



こちらのローリングイズナドロップはつかんだ瞬間に暗転する

ノーマルキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→＋P
スカイハイクロー	↓タメ↑＋P
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑＋K壁でジャンプ後、空中でP
イズナドロップ	↓タメ↑＋K壁でジャンプ後、相手の近くで↓＋P
スカーレットテラー	↙タメ→＋K
バックスラッシュ	P同時押し
ショートバックスラッシュ	K同時押し
スーパーコンボ	
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗＋K壁でジャンプ後、相手の近くで↓以外＋P
スカーレットミラージュ	←タメ→←→＋K
レッドインパクト（LV3&MAX専用）	←タメ→←→＋P

EXキャラコマンド表

技名	コマンド
必殺技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→＋P
スカイハイクロー	↓タメ↑＋P
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑＋K壁でジャンプ後、空中でP
イズナドロップ	↓タメ↑＋K壁でジャンプ後、相手の近くで↓＋P
スカーレットテラー	↙タメ→＋K
バックスラッシュ	P同時押し
ショートバックスラッシュ	K同時押し
スーパーコンボ	
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗＋K壁でジャンプ後、相手の近くで↓以外＋P

サガット



攻略／Kaz 78年式

対人戦攻略

サガットは優秀な通常技を絡めた戦い方が基本となる。まず、中～遠距離間では遠距離立ち弱キックと遠距離立ち強キックで相手を牽制していくのが。いいだろう。遠距離立ち弱キックは発生が早いので、リスクが少ない。しかも、足先の判定が強いため相手が足払いなどで牽制してきたとしても潰すことができる。遠距離立ち強キックはサガットの持つ通常技で最もリーチの長い蹴りなので、振り回しているだけでも効果がある。もうこれに耐えられなくなって相手が跳び込んできたら無敵対空技のタイガーアッパーカットで打ち落としてやろう。タイガーアッパーカットはなるだけ相手を引きつけてから出そう。



これで相手の[illegible]が帝王式なんだな。ゲヘッ

こちらから跳び込んでいくときはジャンプ弱キックが有効だ。このキックは判定も強く、裏まわりも狙える。もちろんここから連続技に移行することも可能。ガードされてももう一度この技で跳び込んで、また裏まわりを狙ってもいい。また、裏まわりや連続技を警戒してガードを固めてくる相手には、ジャンプ弱キックをガードさせた後にすぐさま相手を投げにいっても有効だ。サガットは移動速度が遅いのでへたに小技をおいてから投げにいくよりもジャンプ弱キックを当てて直接投げにいったほうが効果があるだろう。



この[illegible]はまるでスカ○ドミサイル！

移動速度の遅いサガットにとって相手に奇襲をかけるのはなかなかできないが、タイガークラッシュがその奇襲の役割をしてくれる。技の発生はタイガーアッパーカットよりは若干遅いものの、技が出てからの移動距離の速さはかなりのもので気を抜いている相手にはヒットしやすいだろう。また、わざとタイガークラッシュがギリギリで当たらない所で出して、こちらの着地に技を重ねさせるように誘っておいて、タイガーアッパーカットやスーパーコンボのタイガージェノサイドやタイガーレイドを出してダメージを与えていくことも有効。スーパーコンボを出すときはLv2以上で出した方がよい。また、タイガークラッシュ後固まっている相手には投げをお見舞いしてもいいだろう。

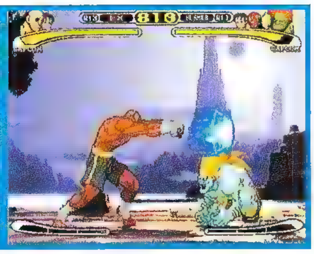


手を[illegible]反撃したる！

帝王の授業に辞書を持ってこないとは戦場に銃を持ってこないのと同じだ（謎）

EXキャラ技解析

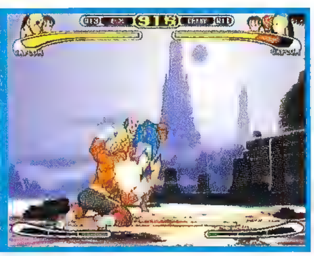
●タイガーショット
両手から繰り出される飛び道具。弱と強ではかなり弾速が異なる。打点が高いので相手が跳び込もうとするときなどにヒットしやすい。ただ、相手にしゃがまれると当たらないので、そこだけは気を付けたいところだ。



もう[illegible]よ——当たりゃしねえ！

●グランドタイガーショット
相手の足元に打ち込むタイガーショット。こちらも弾速がかなり違うので牽制にもってこいの技だ。

●タイガーアッパーカット
サガットのもつ無敵時間のある対空技。弱と強では威力と軌道が違う。横方向への攻撃判定も広い。使い分けるとしたら、弱は相手の連携の割り込みに、強は対空に使っていこう。

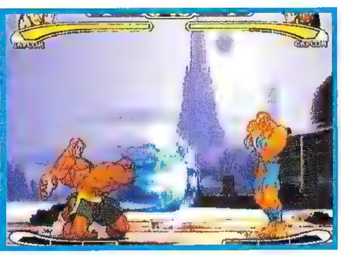


根元を当てる[illegible]ば帝王はもうゴキゲン

●タイガークラッシュ
相手にむかって跳び膝蹴りをかます技。弱と強では発生時間と軌道が異なる。無敵時間は存在しないが、早出しで出せば対空技として利用できる。もしくは、奇襲としてつかうのもいいだろう。ノーマル版のサガットとはコマンドの出し方が異なっているが、技の性能は変わっていない。

●タイガーキャノン
タイガーショットの強力バージョン。相手の通常の飛び道具などは貫通していく。Lv1、もしくはエキストラゲージがたまった状態で出す時、暗転中は無敵だが技の発生と同時にそれが切れてしまう。Lv2、Lv3もしくは赤ゲージでのMAXのときは暗転終了後も無敵はあるが相手との距離が密着していて攻撃を出されると、食らってしまうので密着状態では出さない方がよい。

●グランドタイガーキャノン
タイガーキャノンを相手の足元に撃つバージョン。



グランドの方が使い[illegible]いだろう。ごおあああ！

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーアッパーカット	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K
スーパーコンボ	
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→+P
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K

EXキャラコマンド表

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーアッパーカット	→↓↘+P
タイガークラッシュ	↓↘→↗+K
スーパーコンボ	
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+P
グランドタイガーキャノン	↓↘→↓↘→+K

ベガ



攻略／Kaz 78年式

ベガの餌食さーん準備そろそろOK? さあみんなベガの天気予報が始まるぞ!?

対人戦攻略

ベガの中間距離での牽制技はやはり遠距離立ち強キックに限る。この技をブンブン振り回しているだけで相手は嫌なはず。しかもこの遠距離立ち強キックは発生も早いし、攻撃判定も強い、技の戻りも早いといった3拍子揃っている技だけに使用頻度は非常に高いと言える。この遠距離立ち強キックを嫌がって相手が跳んできたらこっちのもの。ほとんどの相手の跳び込み技を打ち落としてくれる遠距離立ち強パンチで迎撃しよう。この技は発生が早いので、あまり早く出し過ぎても空振りすることになってしまうのである程度相手を引き付けてから出すようにしよう。そうすれば期待通りの対空性能を発揮してくれるだろう。



相手の腹に突き刺さる白い閃光！その名もストマックフラッシュ



過敏に反応して早出しし過ぎないようにしませう

相手を奇襲するにあたり、ベガは困らない。まず、しゃがみ強キックが発生も早く、移動距離も長い上、下段攻撃という点で足元がお留守な相手にはヒットさせやすい。サイコインパクトもガードさせたあとほとんど反撃を受けることはないので利用できる。これを相手がガードしたあと反撃しようとすることが多ければ、サイコインパクトが出てる最中にハートブレイクディスピアーなどを出す準備をしておいて、相手がガードしたあとに入力すれば食らってくれるだろう。その他の奇襲技としてはダブルニープレスもいいだろう。弱のダブルニープレスを先端だけ相手に当てるようにすれば反撃は受けないぞ。

こちらから跳び込んでいくときはジャンプ弱キックとジャンプ強キックの二つの技が中心となる。ジャンプ弱キックは空中戦になっても潰されにくく、しっかり裏まわりを狙えば相手を翻弄できる。これが相手にヒットしたら連続技へ移行しよう。ジャンプ弱キックがガードされたときの選択肢としては、すぐさま投げにもっていったり、また裏まわりを狙ったりするのがいいだろう。ジャンプ強キックもジャンプ弱キックと同じような使い方ができるが、他の使い方として例を挙げるならば、こちらがダウンしてしまい、相手が跳び込んで来るときなどに早出しすれば大体は迎撃できるぞ。

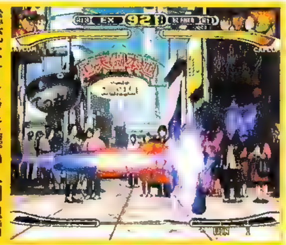


裏にまわって相手の背後を打つのが総統のご趣味…らしい

EXキャラ技解析

●サイコクラッシャーアタック

ベガの代名詞とも呼べる必殺技がこのEXベガでは使えるようになった。連続技に組み込むことができるが、相手にガードされると反撃は確定。強で出すとかなりの距離を移動するが、ガードポイントが終わった時点で相手が技を出せば反撃を受けてしまうので乱発するのは避けよう。



総統はオーラを纏い人間魚雷と化した…

●ダブルニープレス

これも相手に突進しながら攻撃する多段技。見た感じだとスキがないように思われるが、ガードされると反撃は確定だろう。弱と強を使い分けるならば、弱は足の先端をヒットさせるようにすればガードされても反撃は受けない。強は弱のように出しても反撃は受けるので連続技専用として使うようにしよう。



弱は牽制、強は連続技に使うようにしよう

●ヘッドプレス

跳び上がって相手を踏み付ける技。通常のジャンプとやや、軌道が違う。

●サマーソルトスカルダイバー

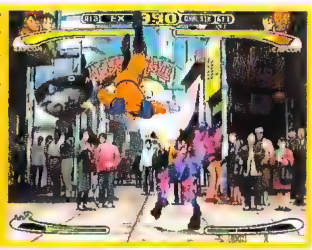
ヘッドプレス後に出せる。ガードもしくはヒットさせた後は空中での動きを自分で動かすことができるので技を出す出さないは状況に応じよう。ガードされてもこちらが先に動けるので、そこから攻撃の選択肢が生まれる。これがヒットしたあとは、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キックなどで追加攻撃ができるぞ。

●デビルリバース

跳び上がったときに、空中での動きを自分で制御できる。相手の裏へまわってみたりすることもできる。ヒットすれば相手はダウンする。

●ニープレスナイトメア

EXのベガはこのスーパーコンボしか使えなくなった。いかに連続技に組み込むかが勝負の鍵を握る



デビルリバースと言うだけあって裏にもまわれます

ノーマルキャラコマンド表

必殺技	
サイコバニッシュ	→↓↘+P
サイコインパクト	←タメ→+P
ダブルニープレス	←タメ→+K
ヘッドプレス	↓タメ↑+K
サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+Pジャンプ後、空中でP
スーパーコンボ	
ハートブレイクディスピアー	←タメ→←→+P
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K

EXキャラコマンド表

必殺技	
サイコクラッシャーアタック	←タメ→+P
ダブルニープレス	←タメ→+K
ヘッドプレス	↓タメ↑+K
デビルリバース	ヘッドプレス後、空中でP
スーパーコンボ	
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K

ネオポケ&コンシューマ インフォメーション

ネオポケユーザー必見

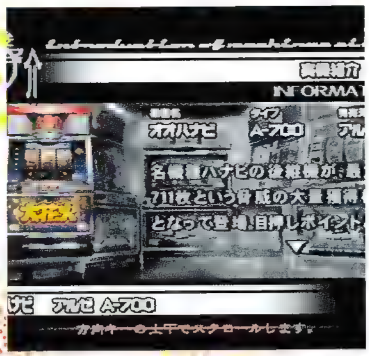
今月はネオポケソフトの情報だけでなくプレイステーションやドリームキャストなどの情報もたっぷり満載して、お届けするぞ。

※画面写真はすべて開発中のものです。









プレイステーション

パチスロ アルゼ王国4



ファン待望の完全移植！最新機種もバッチリ収録

アルゼが贈る、最新パチスロ実機シミュレータソフト第4弾『パチスロ　アルゼ王国4』。今回は収録されている最新鋭パチスロ機種の画像を紹介するぞ。

アルゼ | 12月14日 | 5,800円 | パチスロシミュレータ

※初回限定デラックスパック、予価8,800円

ゲーム概要

前作以上にリアリティーを追及したグラフィック。リプレイ外しレベルの判定も可能な「アルゼバン攻略道場」、そして今回新たに「実機紹介モード」を追加し、各モードで初心者から上級者レベルに応じたプレイに対応。また、データ分析機能もボリュームを増し、"実践"と"分析"の双方からの攻略が可能となっている。

初回限定DXパック

今回、初回限定として発売される『パチスロ　アルゼ王国4　デラックスパック』には様々なグッズがついてくる。価格は8800円。

●特典内容
- ・オオハナビ　3WAYバッグ
- ・オオハナビ　3連ドンちゃんストラップ
- ・デルソル2　ハンドタオル
- ・マリーンバトル　ライトキーホルダー
- ・アルゼオリジナル席取りカード

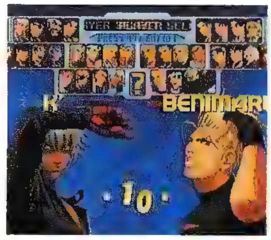


ネオジオ家庭用ROM

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

今世紀最後のKOF家庭用で遂に登場！

大人気の対戦格闘アクションゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。そのシリーズ最新作家庭用ROMの発売日が遂に決定した。



SNK ｜ 12月21日予定 ｜ 38,000円 ｜ 格闘アクション

今回のポイントは、やはり「アクティブストライカーシステム」と「アナザーストライカーシステム」。

前作より遥かにパワーアップした「ストライカーシステム」をいかに活用するかが勝利への鍵となってくる。





ドリームキャスト

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

武器格闘の決定版がDC版で帰ってくる

アーケードから2年近い歳月を経てドリームキャストへの移植が決定した『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』。今回も新たに届けられた新着画像などを紹介するぞ。



SNK ｜ 12月21日予定 ｜ 5,800円 ｜ 格闘アクション

先月号でもお伝えした通り「花札」や「デモビューアー」といった、魅力的なおまけ要素が追加されているドリームキャスト版『月華の剣士』。描き下ろしイラストも収録した「アートギャラリー」はファンならずとも必見だ。







狂乱の帝王 ジョセフ・スティール

元IEWヘビー級チャンピオン。パワー、テクニックに加え、優れたインサイドワークで王座防衛を重ね、長年ベルトを保持していたのだが、負傷による長期欠場により王座返上という屈辱を味わった。



デンジャラス・クイーン ケイ・ナカノ

元々は日本マット界屈指の実力派レスラーだったのが、IEWマットにおいてはジョセフのマネージャーとして活躍していた。その後、ジョセフとは袂を分かち抗争を重ねている。

ネオジオポケットカラー

ビッグバンプロレス

近日登場、発売日せまる！ これが噂の隠しキャラ？



プロレスファン待望の『ビッグバンプロレス』に2人の隠しキャラが存在することが判明した。今回は隠しキャラジョセフとケイのプロフィールを紹介する。

SNK ｜ 11月23日 ｜ 3,800円 ｜ プロレス

※通信ケーブル対応

ネオジオポケットカラー

にげロンパ

『にげにげシステム』が話題。ネオポケオリジナルRPG!

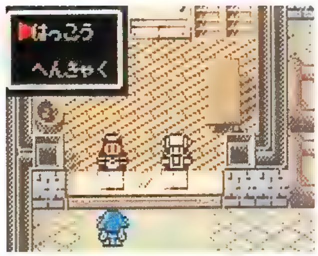
魔法が存在し、人間と魔物が共存する不思議な世界で繰り広げられる冒険RPG、『にげロンパ』。前回紹介出来なかった新着画像をお届けするぞ。

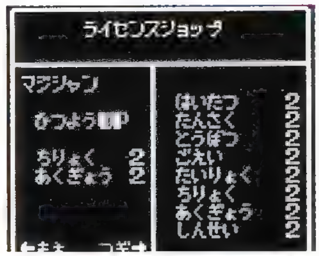


SNK ／ 11月23日予定
3,800円 ／ RPG
※通信ケーブル対応

ワールドワーカーとして仕事をする際に重要になってくるのが、キャラクターが所有しているライセンス。

このライセンスを装備すれば色々な特殊能力が使用可能になるぞ。戦略的にライセンスを活用していこう。



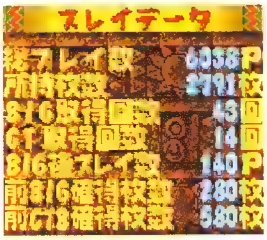


ネオジオポケットカラー

パチスロ　アルゼ王国 ポケットDELSOL2

人気パチスロ最新作がネオポケ版で登場

ラテンの熱い太陽をモチーフにした「デルソル2」がネオジオポケット版で登場。今回もフリープレイモードやトレーニングモードなど多彩なモードを搭載。



アルゼ ／ 発売中
3,800円 ／ パチスロシミュレータ

CT（チャレンジタイム）中にどの図柄を目押しすれば良いかを教えてくれる、初心者にやさしい「4リールナビゲーションシステム」搭載。パチスロに必要な攻略、実戦、知識、ゲーム性を盛り込んだ構成となっている。





ネオジオポケットカラー

INFINITY cure.

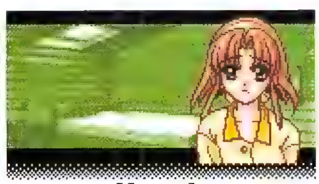
『INFINITY』完結!真実はネオポケで明らかに!

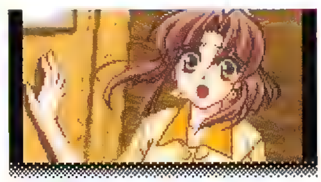
プレイステーション版として発売され、多くのユーザーに好評を博した『インフィニティ』の完結編が、いつでもどこでも楽しめるネオジオポケットカラー版で登場。



キッド ／ 11月23日予定
4,800円 ／ 恋愛アドベンチャー

繰り返される時間の中でストーリーが展開する『INFINITY cure.』。美しいヒロインたちだけでなく秀逸なシナリオも作品の魅力だ。果たして君は隠された真実に辿り着くことが出来るか?





プレイステーション

メタルスラッグX

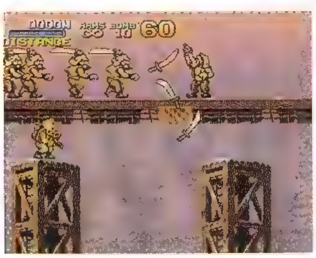
アクションシューティングの名作がプレステで楽しめる!

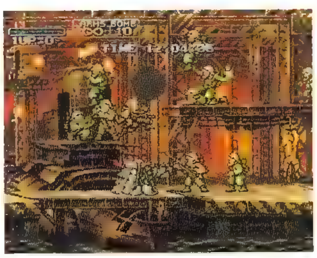
戦場を舞台にした、アクションシューティングの人気シリーズ、『メタルスラッグ』。プレイステーション版でも緻密なグラフィックが魅力的なメタスラワールドは健在だ。



SNK ／ 1月25日予定
5,800円 ／ アクションシューティング

PS版では、設定資料や描き下ろしイラストが堪能できる「アートギャラリー」や「コンバットスクールモード」、「アナザーミッションモード」といったオリジナル追加要素がたっぷり用意されている。乞う御期待!





完全保存版

KOF ZONE 用語辞典

今回は「KOF　ZONE」を超拡大してお届けする。
これを見れば、君も今日から「KOF」博士だ！

【あ】

●アーマーモード〈あーまー・もーど〉
　プレイ中、パワーゲージを三本消費することで使用できるモードの1つ。防御力がアップし、必殺技による削りがなくなる。（特定条件で）転倒することがなくなるなどの特徴も持つ。選択できるもう1つのモードに『カウンターモード』がある。
【参】→カウンターモード→パワーゲージ

●合気道〈あいき・どう〉
　藤堂香澄の得意スポーツ。そりゃあ…。
【参】→藤堂香澄

●合気投げ〈あいき・なげ〉
　藤堂香澄のDボタン投げ。相手をつかみ、逆方向に投げ飛ばす。『合気』といいつつ、自分からつかみに行っているところはご愛敬。
【参】→藤堂香澄

●アイスホッケー〈あいす・ほっけー〉
　草薙京の得意スポーツ。あまりネタになったことはない。
【参】→草薙京

●アイドルの追っかけ〈あいどるの・おっかけ〉
　ジョン・フーンの趣味。ドラマCDを聴くとその片鱗がうかがえる。麻宮アテナのコンサートにもちょこちょこ顔を出しているらしい。
【参】→麻宮アテナ→ジョン・フーン

●アイントリガー〈あいん・とりがー〉
　K'（ケイ・ダッシュ）必殺技。さらにコマンド入力を行うことで、『セカンドシュート』『セカンドシェル』へと変化する。正式名称決定以前は『焚き火』だった。ネーミングの由来はドイツ語で『1』を意味する『アイン（＝eins）』と、英語で引き金の意味を持つ『トリガー（＝trigger）』を合成したまったくの造語。
【参】→ケイ・ダッシュ→セカンドシュート、セカンドシェル

●蒼鬼〈あおき〉
　草薙京−1の必殺技の1つ。左肘で突進、右肘で突き上げる技。オリジナルの草薙京にはない技で、クローニング後、ネスツが作成したオリジナルデータを京−1に移植してできたものと考えられる。
【参】→草薙京→草薙京−1

●悪〈あく〉
　キム・カッファンの嫌いなもの。キムと言えばこれ。
【参】→キム・カッファン

●上げ面〈あげめん〉
　アンディ・ボガードの特殊技の1つ。腰を落とし、下から掌底で相手を突き上げる。入力は⊗＋A。
【参】→アンディ・ボガード

●アサシン・ストライク〈あさしん・すとらいく〉
　ウィップの必殺技の1つ。画面上方にムチをのばし上昇、下降して敵を奇襲する。慣れていないと使いにくい、CPUにやられると腹立たしくなる、といった諸症状がある。

コードネーム『BB』は『ビーチ・ボーイズ（Beach Boys）』の略。
【参】→ウィップ

●麻宮アテナ〈あさみや・あてな〉
　サイコソルジャーチームに所属する女性格闘家。超能力と拳法を使いこなし、その一方でアイドルとしても活動するという歌って踊って格闘する超能力者。髪型をロングから一転ショートにした。なぜ髪を切ったのか？それはまた別のお話…。
【参】→サイコソルジャーチーム

●朝焼けのプレリュード〈あさやけのぷれりゅーど〉
　ザ・キング・オブ・ファイターズ'98にあった麻宮アテナのキャッチフレーズ。意味的になんやよーわからんところがポイント。
【参】→麻宮アテナ

●アサリ〈あさり〉
　ジョン・フーンの好きな食べ物。もう1つの好物はウナギ。ジョンは浜名湖近辺に住んでいるらしい。
【参】→ウナギ→ジョン・フーン

●足がいっぱいついた虫〈あしが・いっぱい・ついた・むし〉
　リョウ・サカザキが苦手とするもの。
【参】→リョウ・サカザキ

●新しい彼女〈あたらしい・かのじょ〉
　八神庵の大切なもの。新しくなった。
【参】→八神庵

●あちゅ〈あちゅ〉
　シェルミーが飼っているハムスターの名前。オス。シェルミーは2匹のハムスターを飼っており、もう1匹の方はメスで名は『うるり』。
【参】→うるり→シェルミー

●アックス小隊〈あっくす・しょうたい〉
　ハイデルン達が所属する傭兵部隊の1小隊。ラルフ達の小隊に編入される前のウィップはこの小隊で諜報活動を主に行っていた。物語後半で、ハイデルンの指示を受けてロストポイント70599に向かったのもこの小隊。
【参】→ウィップ→ハイデルン→ロストポイント70599

●圧殺魔人〈あっさつ・まじん〉
　KOF'98のチャン・コーハンのキャッチフレーズ。その通り。
【参】→チャン・コーハン

●アドヴァンストモード〈あどう゛ぁんすと・もーど〉
　KOF'97／'98で採用されていたモードの1つ。敵に攻撃を当てる、もしくは敵の攻撃をガードすることでゲージがたまっていく。フルゲージになると、パワーストックができ、ストックを消費することで超必殺技の使用や、パワーMAX状態などへのチェンジが可能となる。KOF'99のパワーゲージはこのモードを基本としている。
【参】→パワーゲージ

●A BEAST OF PREY〈あ・びーすと・おぶ・ぷれい〉
K'（ケイ・ダッシュ）の着る革ジャケットの背中に記されている文字。直訳すると『猛獣』といった意味がある。スラングで『家畜』という意味もあるらしい。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●アビリティポイント〈あびりてぃ・ぽいんと〉
'99から採用されている新スコアシステム。従来の加点方式が、どれだけの技数を出したかにウェイトをおいていたのに対し、どういった闘い方をしたかにウェイトをおいた加点システムとなっている。

●甘いもの全般〈あまいものぜんぱん〉
マキシマの好きな食べ物。和菓子、洋菓子なんでも来いらしい。
【参】→マキシマ

●甘口カレー〈あまくち・かれー〉
ユリ・サカザキの好きな食べ物。日本人が連想する甘口カレーといえば、バー○ントカレーだが、サウスタウンではいかがなものなのだろう？
【参】→ユリ・サカザキ

●アメ〈あめ〉
ウィップの必殺技『ストリングスショット・タイプD』のコード名。ストリングスショットの待機動作を中断することができる。
【参】→ウィップ→ストリングスショット

●アメリカンスポーツチーム〈あめりかん・すぽーつちーむ〉
KOFシリーズでも数少ないオリジナルチームの一。でありながら、登場したのは'94、'98の2作のみ。このままオリンピック周期のチームになってしまうのでは？ とファン、スタッフ共々危ぶんでいるとかいないとか。

●荒咬み〈あらかみ〉
草薙京－2の必殺技の1つ。草薙京の必殺技である、『百拾四式・荒咬み』をほぼ完全な形で再現したもの。
【参】→草薙京→草薙京－2→百拾四式・荒咬み

●荒れ狂う稲光〈あれくるう・いなびかり〉
シェルミーのオロチ四天王としての通り名。
【参】→オロチ四天王→シェルミー

●R.E.D KicK〈あーる・いー・でぃー・きっく〉
草薙京の必殺技。Rainbow. Energy. Dynamite KicK〈レインボー・エネルギー・ダイナマイトキック〉の略で、京は自分で考えたオリジナル技のつもりでこのネーミングにした。後になって草薙流古武術の技の中に、『独楽屠り（こまほふり）』という同じような技があったという事実が発覚したが、京はこの名前で通している。ちなみにKicKのKが大文字なのも京の間違い。
【参】→草薙京

●R.E.Dキック〈あーる・いー・でぃー・きっく〉
草薙京－2の必殺技。技は京のものと変わらない。ネスツで技名の登録を誤ったらしい。
【参】→草薙京－2→ネスツ

●アルファ〈あるふぁ〉
ウィップのCボタン投げ。相手をつかんだ後で空中回転、上方から奇襲する技。
【参】→ウィップ

●アンディ・ボガード〈あんでぃ・ぼがーど〉
餓狼伝説チームの一員で、テリー・ボガードの弟、不知火舞の彼氏。不知火流忍術の後継者でもある。骨法を主とした格闘スタイル、のはずだったが、今年は吹っ飛ばし攻撃に心意六合拳の体当たりを使ったり、幻影不知火をマイナーチェンジしたりと、技の研究には余念がない。餓狼チームエンディング『ラブラブ編』はハートウォーミングな一編となっております。
【参】→餓狼伝説チーム→幻影不知火→不知火舞→テリー・ボガード

【い】

●居合い蹴り〈いあい・げり〉
二階堂紅丸の必殺技。居合いのごときスピードで前蹴りを出すことからこの名がついた。
【参】→二階堂紅丸

●怒チーム〈いかり・ちーむ〉
KOFシリーズ開始以来からあるオリジナルチームの1つ。KOF'94、'95では、ハイデルン・ラルフ・クラークの三人、'96ではハイデルンに代わってレオナが加入し、さらに'99ではウィップが加わって四人となった。チーム名の由来はSNKの作品『怒』シリーズから。この中でラルフ、クラークがプレイヤーキャラとして登場している。
【参】→ウィップ→クラーク→ハイデルン→ラルフ→レオナ

●意見を求める人〈いけんを・もとめる・ひと〉
マキシマの嫌いなタイプ。たしかに何でもかんでもというのはいただけない。
【参】→マキシマ

●一刹背負い投げ〈いっせつ・せおいなげ〉
草薙京のDボタン投げ。背負い投げで相手をたたき伏せ、さらに肘で追い打ちをかける技。
【参】→草薙京

●一刹背負い投げ・不完全〈いっせつ・せおいなげ・ふかんぜん〉
京ではなく、矢吹真吾のDボタン投げ。京との違いは、背負い投げの後の追い打ちがないというところ。だから不完全。不完全なのはこれにとどまらない。
【参】→矢吹真吾

●イタリア〈いたりあ〉
ロバート・ガルシアの出身国。イタリア人が話す英語を翻訳するとなまりの強い関西弁に近いかどうかは定かでない。大人の事情。たぶん。
【参】→ロバート・ガルシア

●いちご大福〈いちご・だいふく〉
麻宮アテナの好きな食べ物。大福の中にいちごが入っている。さくら大福も好き。
【参】→麻宮アテナ→さくら大福

●一本背負い〈いっぽん・ぜおい〉
龍虎の拳チームである、タクマ・サカザキの投げ技。空手というより、柔道の技として有名。
【参】→タクマ・サカザキ→龍虎の拳チーム

●遺伝子〈いでんし〉
草薙京－1、草薙京－2の大切なもの。どんな人でも大切なものだろうが、彼らはこれがなければ生まれてこなかった。
【参】→草薙京－1→草薙京－2

●犬〈いぬ〉
アンディ・ボガードの嫌いなもの。
【参】→アンディ・ボガード

●命〈いのち〉★
矢吹真吾の大切にしているもの。そんなことは当たり前で、真吾が質問意図をあまり咀嚼していないのがわかる。
【参】→矢吹真吾

●意味のない会議〈いみのない・かいぎ〉★
クリザリッドの嫌いなもの。確かなことではあるものの、雑談から生まれる名案というのも否定できない。もう少し広い了見を持ってほしいもの。
【参】→クリザリッド

●イヤリング〈いやりんぐ〉
ユリ・サカザキの大切なもの。真珠でできており、母・ロネットの形見。
【参】→ユリ・サカザキ

●イヤリング爆弾・1〈いやりんぐばくだん・いち〉
怒チームであるレオナの必殺技。イヤリング型爆弾を使用するが、〈1〉と〈2〉の2種類のタイプが存在し、〈1〉は相手に爆弾をダイレクトに投げる。
【参】→怒チーム→イヤリング爆弾・2→レオナ

●イヤリング爆弾・2〈いやりんぐばくだん・に〉
イヤリング爆弾の別タイプ技。イヤリング型爆弾を相手に仕掛け、無線装置で爆発させる。別名『ハートアタック』。
【参】→ハートアタック

●イリュージョン〈いりゅーじょん〉★
キングの店の名前。
【参】→キング

●イリュージョンダンス〈いりゅーじょん・だんす〉
女性格闘家チームであるキングの超必殺技。バック転して後方に距離をとってから、相手に突進、無数の蹴り技で攻撃する。
【参】→キング→女性格闘家チーム

●イワシ〈いわし〉
矢吹真吾の好きな食べ物の1つ。矢吹家では冷凍物を購入してストックしているらしい。お気に入りの献立は、母の作る『つみれ汁』。
【参】→矢吹真吾

●インターネットの悪口〈いんたーねっとのわるぐち〉
ウィップの嫌いなもの。受け取り方次第のところもあるが、やはり気持ちのいいものではない。
【参】→ウィップ

【う】

●ウィップ〈うぃっぷ〉
怒チームの新メンバー。アックス小隊で諜報活動を行っていたが、その能力の高さをハイデルンに買われ、ラルフ達の小隊に編入された。ウィップはコードネームで、クラークが名付けたもの。アックス小隊では『サリー（＝SALLY：出撃）』のコードネームで呼ばれていた。ラルフは彼女のことを『ムチ子』と呼んでいる。実はネスツの人間だったが、組織にいる間に記憶を操作されており、その記憶を探る目的から組織を脱走、そのことを隠して傭兵部隊に入り込み現在に至っている。
【参】→アックス小隊→怒チーム→クラーク→サリー→ネスツ→ハイデルン→ムチ子→ラルフ

●ウィップショット〈うぃっぷ・しょっと〉
ウィップの特殊技。ムチを横にふるう。コマンドは→＋Aで連続入力（最大5回まで）する事で、攻撃を連続させることができる。
【参】→ウィップ

●浮羽〈うきはね〉
不知火舞の空中入力特殊技。滞空時間を稼ぎながら、真下の敵に膝蹴りを浴びせる。入力は↓＋Bで、必殺技『ムササビの舞』からの連携も可能。その際の入力は、↓＋B or D。
【参】→不知火舞 →ムササビの舞

●受け継がれし暗殺術〈うけつがれし・あんさつじゅつ〉
KOF'98でのレオナのキャッチフレーズ。ハイデルンの暗殺術を受け継いでいることを指している。
【参】→レオナ→ハイデルン

●牛の丸焼き〈うしの・まるやき〉
チャン・コーハンの好きな食べ物。牛の中には羊の丸焼き、その中には鳥の丸焼き、さらにその中には卵が入っている。チャンが一番好きなのはこの卵。
【参】→チャン・コーハン

●ウッドドゥ〈うっどどぅ〉
ウィップが使用するムチの名前。
【参】→ウィップ

●ウナギ〈うなぎ〉
アサリとならぶジョン・フーンの好きな食べ物。『うな重』で食べるのがお気に入りらしい。
【参】→アサリ→ジョン・フーン

●馬〈うま〉★
リョウ・サカザキの大切にしているもの。名前は『タツマキ』。
【参】→リョウ・サカザキ

●馬乗りバルカンパンチ〈うまのり・ばるかんぱんち〉
ラルフの超必殺技。相手にタックルしてマウントポジションに持ち込み、ナックル攻撃を浴びせる。
【参】→ラルフ

●梅干し〈うめぼし〉
ユリ・サカザキの好きな食べ物。ちなみに自家製。
【参】→ユリ・サカザキ

●裏空牙〈うら・くうが〉★
ユリ・サカザキの必殺技。対空アッパー『空牙』の直後にコマンド入力するとさらに対空アッパーで追い打ちをかける。極限流空手での正式名称が『裏空牙』で、『ダブルユリちょうアッパー』はユリが命名したもの。
【参】→極限流空手→空牙→ダブルユリちょうアッパー→ユリ・サカザキ

●裏参百拾壱式・爪櫛〈うらさんびゃくじゅういちしき・さくつまぐし〉★
八神庵の超必殺技。爪櫛で相手を引っかけ、対空攻撃で相手を燃やしながら打ち上げる技。
【参】→爪櫛→八神庵

●裏百八式・大蛇薙〈うらひゃくはちしき・おろちなぎ〉★
草薙京の超必殺技。全身に炎をまとい突撃する。MAX版では発動時から全身に炎をまとい、通常より大きな炎で突進する。名前から『オロチ』に対して一番有効な技かと思われていたが、じつはそれ以上の技『最終決戦奥義〝無式〟』が存在したことが後になってわかった。
【参】→オロチ→草薙京→最終決戦奥義〝無式〟

●裏百八式・八酒杯〈うらひゃくはちしき・やさかずき〉★
八神庵の超必殺技。当たると身動きのとれなくなる火柱を発射する。MAX版では立ち上がる火柱の本数が増加する。KOF'99ではストライカー攻撃となっており、超必殺技としては使用できなくなっている。
【参】→ストライカー→八神庵

●ウルトラアルゼンチンバックブリーカー〈うるとら・あるぜんちん・ばっくぶりーかー〉★
クラークの超必殺技。スーパーアルゼンチンバックブリーカーのパワーアップバージョンで、『スーパー〜』がつかんだ相手を宙に1回だけ投げ飛ばすのに対し、『ウルトラ〜』はその動作を3回繰り返す。ノーマルで出せば、技のフィニッシュを『デスバレーボム』で決め、MAX版で出せば、フィニッシュを『クラークスパーク』で決める。
【参】→クラークスパーク→スーパーアルゼンチンバックブリーカー→デスバレーボム

●うるり〈うるり〉★
シェルミーが飼っているハムスターの名前。メス。オスの『あちゅ』とはつがい。
【参】→あちゅ→シェルミー

●上顎〈うわあぎと〉★
アンディ・ボガードの特殊技。中段判定を持つ攻撃で、必殺技『幻影不知火』からつながるタイプのものと、→＋Bの入力で出るタイプの2種類がある。それぞれ見た目には違うが、基本的には同じ技として扱われている。『幻影不知火』からのみつながる別タイプ技に『下顎（しもあぎと）』がある。
【参】→アンディ・ボガード→幻影不知火→下顎

【え】

●エキストラモード〈えきすとら・もーど〉
KOF'97、'98で採用されていたモードの1つ。アドヴァンストモードとは対となっている。『アドヴァンスト〜』のパワーゲージが攻撃、もしくは防御によって溜まっていくのに対し、エキストラモードではA、B、Cボタンの同時押しで自発的にゲージをためることが可能となっている。ゲージがMAX状態で超必殺技が使用できる。このモードでMAX超必殺技を使用する場合は、体力ゲージが点滅している状態でなければ使用できない。
【参】→アドヴァンストモード→パワーゲージ

●衛氣守炮〈えきすほう〉
女性格闘家チームの李香緋の必殺技、『万泊後宴（ばんぱくこうえん）』の追加入力必殺技。『万泊後宴』の後に入力すると、相手に靠（こう＝簡単に言うと体当たり）を決めることができる。『えいきしゅほう』という読みは間違い。
【参】→女性格闘家チーム→万泊後宴→李香緋

●EXCELSIOR HENDERSON SUPER-X〈えくせるしゃー・へんだーそん・すーぱーえっくす〉
マキシマの乗るバイク。このタイプのバイクを、自分用にカスタムチューンしたものに乗っている。
→マキシマ

●Xキャリバー〈えっくす・きゃりばー〉
レオナの空中入力必殺技。空中で手をクロス、上体をそらし、そこからの勢いで真空波を形成して相手に斬りつける。正式に名前が決まる前の没ネームは『ブラッディ・クロス』だった。
【参】→レオナ

●江坂〈えさか〉
大阪府吹田市にある町名。最寄りの交通機関は大阪市営地下鉄御堂筋線で、駅名は『江坂』。景観に落ち着きがなく、半年で雰囲気が変わる。水がまずい。うまいメシ屋が少ない。その上高い。昔あった王将は社員慰安旅行に行ったまま つぶれてしまった。開発ビルはガソリンスタンド跡地で、経営者は依然として行方不明、など楽しいことがいっぱいの聖地。

●詠酒〈えさか〉
李香緋の必殺技。相手の攻撃をガードした直後に攻撃に転ずる、特殊なもの。酔拳。
【参】→李香緋

●エビ〈えび〉
ジョン・フーンの嫌いな食べ物。典型的な食わず嫌いで、なにが嫌いかと言えば『緑色をしたミソと卵が嫌い』なのだそう。だが『蟹ミソは好き』とか。
【参】→ジョン・フーン

●エピソード5〈えぴそーど・ふぁいぶ〉
KOF'99のOPタイトルに出てくる文字。なにゆえ『エピソード5』か？『オロチ編』ストーリーは'94〜'97までの計四作。'99はスペシャルエディションと言うことで、ストーリーの枠組みには入らない。'99は新シリーズとなって一作目。'99以外は通算五作目

のストーリーというわけ。どこぞのSF大作とタイトルのノリがかぶっとる？　ええ、ええ、そりゃもう。

●海老餃子〈えび・ぎょうざ〉
　李香緋の好きな食べ物。蒸したものか焼いたものか、海老はあんの中にすり込まれているのか、それとも1尾まるごと入った尻尾ののぞくやつなのか？　など、詳細は不明だが、そこに思いを馳せるのもまた一興。
【参】→李香緋

●M式“格闘術〈えむしき・かくとうじゅつ〉★
　マキシマの格闘スタイル。自身の性能をフルに活用したオリジナルの格闘術。
【参】→マキシマ

●M9型マキシマミサイル(試作)〈えむ・きゅうがた・まきしま・みさいる（しさく）〉
　➘＋C入力で出るマキシマのパンチ系特殊技。腰を沈めた状態から、フックでもなくアッパーでもない、どちらかと言えば、その中間である『スマッシュ』に似たパンチを出す。
→マキシマ

●M4型ベイパーキャノン〈えむ・よんがた・べいぱー・きゃのん〉
　マキシマの必殺技。腕の内蔵火薬の爆発力を利用したパンチで衝撃波を作り、相手を攻撃する。名称の『ベイパー』は、パンチを出す瞬間に、腕の表面に生じる、水蒸気（＝Vapour）からとったもの。ジェット戦闘機が飛行中に出しまくるアレである。
→マキシマ

●M11型デンジャラス・アーチ〈えむ・じゅういちがた・でんじゃらす・あーち〉
　マキシマの投げ技。相手にさば折りを決めてから、高速フロントスープレックスでフィニッシュする。
→マキシマ

●エレクトリッガー〈えれくとりっがー〉
　二階堂紅丸のストライカー攻撃。'98以前は超必殺技として使用可能だった。ストライカー攻撃となってからは『エレクトリッガー』と叫びながらもポーズは『紅丸コレダー』というかなりイカしたものとなっている。いや、大人にはいろんな事情があるわけで…。
【参】→二階堂紅丸→紅丸コレダー

●エンド・オブ・エデン〈えんど・おぶ・えでん〉★
　クリザリッドの超必殺技の1つ。全身に炎をまとって、手刀で相手を斜め十字に切る。MAX版は『エンド・オブ・ヘブン』。
【参】→エンド・オブ・ヘブン→クリザリッド

●エンド・オブ・ヘブン〈えんど・おぶ・へぶん〉★
　クリザリッドの超必殺技の1つ。『エンド・オブ・エデン』のMAX版。全身に炎をまといながらの手刀攻撃のあとに突進攻撃を追加したもの。
【参】→エンド・オブ・エブン→クリザリッド

●燕翼〈えんよく〉
　ユリ・サカザキの特殊技。ヒップアタックに見える。けど技名は『燕翼』と美しい。技のキレがツバメの翼のようにしなやかなのか、ユリのヒップラインがツバメの翼を畳んだように見える…のか？
【参】→ユリ・サカザキ

【お】

●黄金のカカト〈おうごんのかかと〉
　ジョー・ヒガシの必殺技。ステップを踏んでショートジャンプし、高所からカカト落としを放つ。
【参】→ジョー・ヒガシ

●大外刈り〈おおそと・がり〉★
　タクマ・サカザキのCボタン投げ。柔道の大外刈り。フィニッシュに『桂馬打ち』でとどめをさす。
【参】→桂馬打ち→タクマ・サカザキ

●オーデルバックラー〈おーでる・ばっくらー〉
　レオナの投げ技の1つ。相手をつかんで後方に投げ飛ばす。直訳すると『秩序の楯』という意味がある。
【参】→レオナ

●オートミール〈おーと・みーる〉★
　クラークの好きな食べ物。うまいのだろうか？
【参】→クラーク

●お雑煮〈おぞうに〉
　不知火舞の好きな食べ物。その土地その土地でいろんなお雑煮は存在するが、基本的に舞の好みは白味噌仕立てのもの。
【参】→不知火舞

●おたく〈おたく〉
　二階堂紅丸の嫌いな物の1つ。コアなタイプの人間が全て嫌いなのか、ぱっと見にわかりやすいタイプがイヤなのか？　どちらかは謎。ただ、一般的な言葉になったとはいえ、この様にほめ言葉には使われにくい。紅丸の嫌いな物にはもう1つ『後悔』というのがある。こちらは後から増えたもの。
【参】→後悔→二階堂紅丸

●弟〈おとうと〉★
　キングの大切な人。名前はジャン。キングは本名ではないので、ジャン＝キングとはいわないと思われる。また、年が若いとは言え、こっぱずかしいセリフばかり言う。
【参】→キング

●鬼車〈おにぐるま〉
　タクマ・サカザキの特殊技で、入力は➡＋A。空手のかけ突き。名前の『車』は居合いの横切りの型から取ったもの。
【参】→タクマ・サカザキ

●鬼はりて〈おに・はりて〉
　ユリ・サカザキの投げ技の1つ。相手を捕まえてから張り飛ばす。
【参】→ユリ・サカザキ

●鬼焼き〈おにやき〉
　草薙京のクローンである草薙京－2の必殺技の1つ。草薙京の使う必殺技『百式・鬼焼き』のデータを元にした技と考えられる。コピー技というところもあってか、草薙京－1と共に、必殺技のほとんどに『××式』という技の格付けを用いない。
【参】→草薙京→草薙京－1→クローン→××式→百式・鬼焼き

●朧車〈おぼろ・ぐるま〉
　草薙京－1の必殺技の1つ。草薙京－1には草薙京－2の『鬼焼き』のような、対空技がないため、対空手段として用いることもある。
【参】→鬼焼き→草薙京－1→草薙京－2

●お守り〈おまもり〉
　藤堂香澄の大切にしているもの。『ある人からもらったもの』とされている。何がどういう訳か、トレーディングカードには、『かつて真吾からもらったも??』とある。ゲラはチェックしていたつもりなのだが、こんなフレーズ見たっけか？　とか言ってる間に龍虎の拳スタッフにひんしゅくをかっていると思うと…。決して真吾からもらったという物ではありません。発表と共に訂正とさせていただきます。
【参】→藤堂香澄

●おやじチーム〈おやじ・ちーむ〉
　KOF'98におけるチームの1つ。チーム構成はタクマ・サカザキ、ハイデルン、草薙柴舟の3人。『スペシャルエディション』である'98ならではの夢の取り合わせ。
【参】→草薙柴舟→タクマ・サカザキ→ハイデルン

●オラオラ爆裂拳〈おらおら・ばくれつけん〉
　ジョー・ヒガシのストライカー動作。爆裂拳を繰り出した後、フィニッシュにアッパーブロウ、さらには『オラオラァ!!』でしめる。
【参】→ジョー・ヒガシ→ストライカー

●オリジナル〈おりじなる〉★
　草薙京－1、草薙京－2の嫌いなもの。かなりはっきりした自我も持っていると思われる。
【参】→草薙京－1→草薙京－2

●オロチ〈おろち〉
　地球絶対意思。太古の昔、オロチ一族を取りまとめ、この世の一切を無に帰そうとした。その際、『払う者・草薙』、『封ずる者・八尺瓊（やさかに）』、『護る者・八咫（やた）』の三者（＝総称して三種の神器と呼ばれた）が現れ、オロチおよびオロチ八傑集を封じ込めてしまったとされている。
【参】→オロチ八傑集→三種の神器→八尺瓊→八咫

●オロチ一族〈おろち・いちぞく〉
　オロチをたたえあがめる者たちで構成されている一族の総称。オロチ、オロチ八傑集は封じられたが、この一族だけは隠れ生き続けていた。
【参】→オロチ→オロチ八傑集

●オロチ八傑集〈おろち・はっけつしゅう〉
　オロチの一族でも、特にその血を濃くする者の総称。八人で構成されており、特に秀でた四人が『オロチ四天王』とされている。伝承にある『ヤマタノオロチ』とは、彼

等のことを指すと言われている。その魂は三種の神器によってオロチ共々封じられたが、ある事件を機に封印を解かれ、ゲーニッツ、クリス、七枷社、シェルミー、マチュア、バイス、山崎竜二、ガイデルにそれぞれ転生してしまった。
【参】→オロチ四天王→ガイデル→クリス→ゲーニッツ→シェルミー→七枷社→バイス、→マチュア→山崎竜二

●オロチ四天王〈おろち・してんのう〉
オロチ八傑集の中でも、特に秀でた四人の総称。クリス、社、シェルミー、ゲーニッツのことを指す。それぞれが持つ能力を冠した『炎のさだめのクリス』『乾いた大地の社』『荒れ狂う稲光のシェルミー』『吹きすさぶ風のゲーニッツ』といった名を持っている。
【参】→荒れ狂う稲光→オロチ→オロチ八傑集→乾いた大地→クリス→ゲーニッツ→シェルミー→七枷社→吹きすさぶ風→炎のさだめ

●大蛇薙〈おろちなぎ〉
草薙京−1の超必殺技。草薙京の使う『裏百八式・大蛇薙』と見た目に差はない。コピーした技であるということもあり、能力詳細等で微妙に差はあるらしい。
【参】→裏百八式・大蛇薙→草薙京

【か】

●ガードキャンセル〈がーど・きゃんせる〉
相手からの攻撃を防御した際に発生する『ガード硬直状態』をキャンセルすること。KOF'99ではパワーゲージを1本消費することで、ガードキャンセル緊急回避、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃などの動作を取ることができる。
【参】→緊急回避→ふっ飛ばし攻撃

●ガードクラッシュ〈がーど・くらっしゅ〉
一定量の攻撃を防御したままだと起きる現象で、ガード状態を崩されてしまう。

●ガイデル〈がいでる〉
オロチ八傑集の1人。八傑集としての立場を捨て、人間社会で普通の女性と結婚し、子供をもうけて生活していた。この子供がレオナである。ゲーニッツによってオロチの血を覚醒させられたレオナに殺害されている。
【参】→オロチ八傑集→ゲーニッツ→レオナ

●回転飛猿斬〈かいてん・ひえんざん〉
チョイ・ボンゲの必殺技の1つ。高速前転を繰り返しながら、相手に接近していき、その回転力で敵を切り刻む。前転中にAもしくはCボタンを押すことで、奇襲飛猿突きへと変化する。
【参】→奇襲飛猿突き→チョイ・ボンゲ

●回旋風〈かいせんぷう〉
ジョン・フーンのDボタン投げ。相手を片足で持ち上げて地面へ叩きつける。
【参】→ジョン・フーン

●カウンターモード〈かうんたー・もーど〉
KOF'99の新システムにおけるモードの1つ。パワーゲージを3本消費して使用可能となる。制限時間内は超必殺技の使用制限なし、特定の技の組み合わせをキャンセルできる、スーパーキャンセルが可能になるなどの特徴を持つ。対となるモードに『アーマーモード』がある。
【参】→アーマーモード→パワーゲージ

●抱え込み投げ〈かかえこみ・なげ〉
アンディ・ボガードのDボタン投げ。その名の通り、相手を抱え込んだ状態から放り投げる技。
【参】→アンディ・ボガード

●格闘技全般〈かくとうぎ・ぜんぱん〉★
各キャラクターの得意スポーツや、格闘スタイルにたまに見られる項目。確かに当たり障りはないが、子供時分に『何でもできるというのは何にもできないということと同じだ』と言われた時の事をなぜか思い出す。

●神楽ちづる〈かぐら・ちづる〉★
三種の神器の1つ、八咫の鏡を司る。護る者。オロチ戦以後は消息を絶っている。
【参】→オロチ→八咫

●重ね当て〈かさねあて〉
藤堂香澄の必殺技の1つ。藤堂流としては基本の技となっているらしい。父である藤堂竜白もこの技を使用していた。
【参】→藤堂香澄

●彼女〈かのじょ〉★
草薙京にとってはユキ。アタマに『新しい』をつけると、八神庵の大切なものとなる。
【参】→草薙京→八神庵

●花蝶扇〈かちょうせん〉★
不知火舞の必殺技の1つ。胸元から扇子を取り出し、相手に投げつける技。『餓狼伝説2』当時は『かちょうさん！』と聞こえた。少なくとも私には。
【参】→不知火舞

●学校の帰り道にある肉屋のコロッケ〈がっこうの・かえりみちにある・にくやの・ころっけ〉
藤堂香澄の好きな食べ物。種類は定かではないが、やはりビーフコロッケで1枚50円くらいのヤツを押さえていてほしいところ。
【参】→藤堂香澄

●カットスピン〈かっと・すぴん〉★
本気モード（ボスバージョン）のクリザリッドの特殊技。
【参】→クリザリッド

●家庭用ゲーム〈かていよう・げーむ〉★
包の趣味。所有しているハードでとにかくやり尽くす。
【参】→包

●家庭用ハード〈かていよう・はーど〉★
包の大切なもの。ほとんどのハードは所有している。持っていないハードはPCエンジン・シャトル。
【参】→包

●ガトリングアタック〈がとりんぐ・あたっく〉
ラルフ、クラークの必殺技の1つ。KOF'94、'95では両者ともにフック→バックナックル→アッパーの三段攻撃という共通アクションの必殺技だったが、KOF'96以降はラルフだけが使用し、攻撃の連携もKOF'99に至る現在まで変化はない。'99では再びクラークも使用できるようになったが、クラークのものはラルフとは回転方向が異なり、攻撃アクションもバックナックル→下方からえぐるアッパーで2ヒットさせる三段攻撃といった相違点がある。
【参】→クラーク→ラルフ

●華呶麻〈かどま〉
李香緋のCボタン投げ。掴んだ相手に勁を放つ。
【参】→李香緋

●カナダ〈かなだ〉
マキシマの出身地。とは言っても、出身地を尋ねられて『カナダ』と答えただけで、真偽のほどは定かではない。従って、フランス語が話せるのかどうかも不明。
【参】→マキシマ

●カニ〈かに〉
チョイ・ボンゲの好きな食べ物。なぜ好きなのかは不明だが、一説によると爪とカニ足が似ているところからというのがある。この説もよくよく考えると『そうかあ？』という感じ。
【参】→チョイ・ボンゲ→爪

●ガム〈がむ〉
ラルフの好きな食べ物。いろんな物を噛んでいる。ウルトラマンガイアにはなれない。
【参】→ラルフ

●カモメの置物〈かもめの・おきもの〉★
ジョン・フーンの大切なものの1つ。イベント（オフ会）の帰りに浜名湖SAで勢いで買った。
【参】→ジョン・フーン

●カラオケ〈からおけ〉
キム・カッファン、ユリ・サカザキの趣味。キムはムード歌謡専門。ユリの方はと言えば、最近はaikoとPUFFYがお気に入りらしい。
【参】→キム・カッファン→ユリ・サカザキ

●餓狼伝説チーム〈がろうでんせつ・チーム〉
餓狼伝説シリーズのキャラクターで構成されているチーム。KOF'94〜'98までは、テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシの三人で構成されていたが、KOF'99では、かねてからの念願が叶い、不知火舞が加入。登場演出でも舞のアンディに対するアプローチは過熱しっぱなし。
【参】→アンディ・ボガード→不知火舞→ジョー・ヒガシ→テリー・ボガード

●乾いた大地〈かわいた・だいち〉
オロチ四天王の1人である七枷社の通り名。
【参】→オロチ四天王→七枷社

●革裂〈かわさき〉
パオの特殊技の1つ。叩きおろしの掌打。
【参】→パオ

●かわし移動〈かわし・いどう〉
緊急回避にかわり、KOF'99で採用された回避動作。前方と後方の2種類あり、前方かわし移動は、前方へスライドするように相手との距離を詰め、後方かわし移動はいったんステップバックして、相手の攻撃を回避、再び相手との距離を縮める動作をとる。また、前方かわし移動からは、かわし移動攻撃動作をとることができる。
【参】→かわし移動攻撃→緊急回避

●かわし移動攻撃〈かわしいどう・こうげき〉
前方かわし移動からボタン入力することで発生する攻撃動作。通常で使用すれば、動作をキャンセルすることはできないが、カウンターモード発動中にはキャンセルすることが可能となる。
【参】→カウンターモード→かわし移動

●革ジャン〈かわ・じゃん〉
ブルー・マリーの大切なもの。20歳の誕生日に恋人であるブッチからもらった。ブッチはシークレットサービスだった父親のパートナーで、彼がマリーにコマンドサンボを教えた。ブッチも父親も故人。
【参】→コマンドサンボ→ブルー・マリー

●瓦割り〈かわら・わり〉
タクマ・サカザキの特殊技の1つ。肘で叩き伏せる。
【参】→タクマ・サカザキ

●貫空〈かんくう〉
李香緋の必殺追加技。必殺技・閃里肘皇から追加コマンド入力で発生、ジャンプして前蹴りをくらわす。他の必殺技と同様に、違う漢字を当てはめるとなるほどのネーミング。
【参】→閃里肘皇→李香緋

●韓国チーム〈かんこく・ちーむ〉★
『餓狼伝説シリーズ』のキム・カッファンと、KOFオリジナルキャラであるチャン・コーハン、チョイ・ボンゲ、ジョン・フーンの四名で結成されたチーム。ジョン・フーンはKOF'99から新加入した。
キムとジョンにとっては非常にやりがいのあるチームだが、チャン、チョイにとっては年々たまったものではない。
【参】→キム・カッファン→ジョン・フーン→チャン・コーハン→チョイ・ボンゲ

●ガンコレクション〈がん・これくしょん〉
クラークの趣味。ハンドガンをコレクションしている。お気に入りはコルトガバメント・ミリタリー。ベレッタも持っているが、あまり好きではない。
【参】→クラーク

●かんざし〈かんざし〉★
不知火舞の大切にしているもの。おばあちゃんの形見。
【参】→不知火舞

【き】

●奇襲飛猿突き〈きしゅう・ひえんづき〉
チョイ・ボンゲの必殺技の1つ。回転飛猿斬で接近しながら、両手の爪で相手にダイビングする技。
【参】→回転飛猿斬→チョイ・ボンゲ

●傷だらけのブルームーン〈きずだらけの・ぶるーむーん〉
アイドルとしても活動している麻宮アテナの曲の1つ。
【参】→麻宮アテナ

●キム・カッファン〈きむ・かっふぁん〉
韓国チームのリーダーであると同時に正義を尊ぶテコンダー。KOFにはチャン、チョイの更正のために参加している。現在もそのテーマに変化はない。KOF'99からは同門であるジョン・フーンとともにお互いの更正理論を証明すべく切磋琢磨している。

●キャッチアンドシュート〈きゃっち・あんど・しゅーと〉
二階堂紅丸のCボタン投げ。相手を捕まえたあと、ひざ蹴りを加える。
【参】→二階堂紅丸

●キャラクターの国籍〈きゃらくたーの・こくせき〉
イタリア、カナダなどは書いてきたが、ふと気がつけば、アメリカや日本国籍のキャラなんかざらにいたりしたので、気付かれないうちに書くのよそうかなーなんて。

●ギャラクティカファントム〈ぎゃらくてぃか・ふぁんとむ〉
ラルフの超必殺技の1つ。一定のため時間のあとにガード不能のパンチ攻撃で突進する。MAX状態で出すと、ため時間はガード状態になり、無敵状態から攻撃動作にはいることができる。
【参】→ラルフ

●急降下爆弾パンチ〈きゅうこうか・ばくだんぱんち〉
ラルフの必殺技の1つ。文字通り、空中からパンチで急降下突撃する。グランドからためで入力するものと、空中から方向入力で出す二種類の入力方法がある。
【参】→ラルフ

●牛乳〈ぎゅうにゅう〉
真吾の嫌いなもの。朝から冷たいものを飲むと下ってしまうというのも理由の1つではあるが、何よりも苦手なのはその味。ホットミルクにいたっては表面に張る膜を見るのと、立ち上る匂いを嗅ぐのがたまらなく苦手らしい。
【参】→矢吹真吾

●九百拾式・鵺摘み〈きゅうひゃくじっしき・ぬえつみ〉
草薙京の必殺技の1つ。相手の通常技をガードしてカウンター攻撃に転ずる技。中段カウンターは『龍射り（りういり）』、下段カウンターは『虎伏せ（とらふせ）』の名がある。
【参】→草薙京

●極限流空手〈きょくげんりゅう・からて〉
タクマ・サカザキによって開かれた、空手の流派の1つ。師範はリョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア。本部道場はサウスタウンにある。
【参】→サウスタウン→タクマ・サカザキ→リョウ・サカザキ→ロバート・ガルシア

●キラータッチ
レオナのストライカー動作。間合いに入った相手にイヤリング爆弾を仕掛けて爆破する。
【参】→レオナ

●緊急回避〈きんきゅう・かいひ〉
前方、もしくは後方に回転し、相手の攻撃を回避する動作。KOF'99ではガードキャンセル動作でのみ使用が可能。
【参】→ガードキャンセル

●キング〈きんぐ〉
ムエタイの使い手で、女性格闘家チームのメンバーの1つ。龍虎シリーズでは性別を隠し、バー『L'AMOR』のバウンサーとして働いているという、結構ハードな役回りだった。が、KOFシリーズに来てからは、コメディ路線のチームに恵まれ、もっぱら年長のお姉さん役と化している。
【参】→女性格闘家チーム→ムエタイ

●禁千弐百拾壱式・八稚女〈きん・せんにひゃくじゅういちしき・やをとめ〉
八神庵の超必殺技の1つ。低い体制から相手に組み付き乱舞攻撃する。MAX超必殺技バージョンでは、相手の首を締め付けながら燃やす攻撃を数回繰り返す。
【参】→八神庵

●キンターズ〈きんたーず〉
雑誌や、ユーザーの間でよく見かけられる、KOFの略称の1つ。開発室ではキングと呼んでいるため、とても違和感のあるネーミングとなっている。
【参】→KOF

【く】

●食い逃げ〈くいにげ〉
この勘違いがなかったら、女性格闘家チームの結成にはさらに時間がかかったと考えられる。
【参】→女性格闘家チーム

●空牙〈くうが〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。空牙というのは極限流空手における正式名称だが、ユリは自分でつけた名前である『ユリちょうアッパー』で通している。
【参】→ユリ・サカザキ→ユリちょうアッパー

●空砂塵〈くうさじん〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。回転上昇しつつ相手を蹴り上げていく技。もとはキム・カッファンが使用していた技だったが、KOF'99からキムの方は、ストライカー動作のパターンとして使用するのみで、技単独で使用しているのはジョンだけとなった。
【参】→キム・カッファン→ジョン・フーン

●空中虎煌拳〈くうちゅう・こおうけん〉
リョウ・サカザキのストライカー動作。KOF'94~'95では必殺技として使用できた。
【参】→リョウ・サカザキ

●空破弾〈くうはだん〉
アンディ・ボガードの必殺技の1つ。きりもみ状態から発生する回転力を両足にのせて相手にキックする技。この技の超必殺技バージョンが『超裂破弾』。
【参】→アンディ・ボガード

→超裂破弾

●空連撃〈くうれんげき〉
キム・カッファンの特殊技の1つ。ステップインしてから空中で回し蹴りを二回繰り出す。
【参】→キム・カッファン

●草薙京〈くさなぎ・きょう〉
草薙流古武術正当伝承者。先祖代々伝わる草薙流古武術の英才教育を、父・草薙柴舟から施され、15歳にして、その実力は柴舟を越えたとされるほどの天才。オロチとの最終決戦後、ネスツにとらえられ、自身の持つ戦闘データを奪われた。ネスツの技術がまだ成熟していなかったこともあり、無式のデータを吸い出される際、なんらかの原因が作用して、全力で炎を操ることができなくなってしまった。自力でネスツを脱走してから以後はその行方をくらましている。
【参】→オロチ→草薙流古武術→最終決戦奥義"無式"

●草薙京−1〈くさなぎ・きょう−いち〉
ネスツの技術によって誕生した草薙京のクローン体第1号。クローンとはいえ、完全な状態で草薙京の技を自由に使用する段階までの成熟にはいたっておらず、あくまで京の持つ技の特性をできる限りの状態まで引き出し、それでも不足しているところはネスツなりのアレンジで補われている。京とは似て非なる技がいくつか見られるのは、そうした理由から。
【参】→草薙京→ネスツ

●草薙京−2〈くさなぎ・きょう−に〉
草薙京のクローン体第2号。1号でのトライアンドエラーの結果、『荒咬み』からの連携の再現に見られるように、技の再現に関しては、より完全な形に近付いたクローン体といえる。
【参】→荒咬み→草薙京

●草薙流古武術〈くさなぎりゅう・こぶじゅつ〉
草薙京の格闘スタイル。京はさらに自分流にアレンジした、我流拳法もあわせた形で格闘スタイルにしている。草薙流古武術は、太古の昔からある炎を操る武術の一派で、オロチ覚醒の際には、その威力をもってオロチ一族を封じた。神話に伝えられている『ヤマタノオロチ』とは、オロチの命で活動していたオロチ八傑集と同義だが、それを封じた『草薙の剣』とは、『草薙の拳』をさすといわれている。
【参】→オロチ→草薙京

●鎖締め〈くさりじめ〉
チャン・コーハンのDボタン投げ。相手の背後に回り込み、首に鎖を巻きつけて締め上げる。
【参】→チャン・コーハン

●草薙さんからもらったグローブ〈くさなぎさんから・もらった・ぐろーぶ〉
矢吹真吾の大切なものの1つ。京からもらった日輪のグローブ。タイトル的にはKOF'98から着用している。
【参】→矢吹真吾

●屑風〈くずかぜ〉
八神庵の必殺技の1つ。相手をつかんだ後、自分との立ち位置を入れ替える技。
【参】→八神庵

●葛湯〈くずゆ〉
ジョン・フーンの好きな食べ物の1つ。葛はもちろん最高級吉野葛。住んでいるところが奈良県から遠いため、地元の食材店に特別に取り寄せてもらっている。
【参】→ジョン・フーン

●首極め落とし〈くびきめ・おとし〉
キム・カッファンのCボタン投げ。相手の首を両足で極めながら体全体をひねって、頭から地面に落とす。
【参】→キム・カッファン

●首切り投げ〈くびきり・なげ〉
ロバート・ガルシアのDボタン投げ。相手の襟首をつかんで、頭を地面に叩きつける。
【参】→ロバート・ガルシア

●蜘蛛〈くも〉
不知火舞の嫌いなもの。そこそこ足が多いところからすると、リョウもこの手の虫は苦手なのだろうか?
【参】→不知火舞→リョウ・サカザキ

●クラーク〈くらーく〉
怒チームのメンバーの1人。KOFシリーズではラルフともども皆勤賞。階級は少尉で、ラルフがチームの実戦担当なら、クラークはそのフォローと状況分析・判断がメインとなる。シリーズを見ていると、タイトルを経ていくごとのラルフとの差別化が著しい。KOF'99からはファイティングスタイルにもさらなる変更が生じている。
【参】→怒チーム→ラルフ

●クラークスパーク〈くらーく・すぱーく〉
クラークの超必殺技である、ウルトラ・アルゼンチン・バックブリーカーのMAX状態でのフィニッシュホールド。空中で相手の両肩、両足の動きを封じ、そのまま落下することで、ダメージを倍増させる。
【参】→ウルトラアルゼンチン・バックブリーカー→クラーク

●クラークリフト〈くらーく・りふと〉
クラークの投げ技の1つ。マウントタックルから追加コマンド入力することで成立する技で、相手の腰に両手を回し、腰を軸とした回転力を付けながら地面に叩きつける。一見俵投げのようにも見えるが、元リングスジャパンの前田日明が、引退試合で対戦相手カレリンに似たような技をかけられていた。
【参】→クラーク→マウントタックル

●クライミングアロー〈くらいみんぐ・あろー〉
ブルー・マリーの特殊技の1つ。両手をついて、片足を高く上げ、落下してくる相手の重力を利用してダメージを与える蹴り技。
【参】→ブルー・マリー

●グラサン〈ぐらさん〉
クラークの大切にしているもの。レイバンのサングラスを使用している。
【参】→クラーク

●グラスピングアッパー〈ぐらすぴんぐ・あっぱー〉
テリー・ボガードのCボタン投げ。文字通り、相手をつかんで(=grasping:つかむ)から、アッパーパンチで相手にダメージを与える。
【参】→テリー・ボガード

●クラックシュート〈くらっく・しゅーと〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。前方に回転しながら生じる力を利用して、相手にカカト落としを繰り出す技。
【参】→テリー・ボガード

●グライディングバスター〈ぐらいでぃんぐ・ばすたー〉
レオナの必殺技であるグランドセイバーから追加入力することによって成立する技。グランドセイバーの動作終了後に相手を蹴り上げる。コマンドはグランドセイバーを強で出した場合のみ受け付けられる。
【参】→グランドセイバー→レオナ

●クラブクラッチ〈くらぶ・くらっち〉
ストレートスライサーヒット中に追加入力することで成立するブルー・マリーの必殺技の1つ。ストレートスライサーで足下をすくわれた相手の足首関節を極める。
【参】→ストレートスライサー→ブルー・マリー

●グランドセイバー〈ぐらんど・せいばー〉
レオナの必殺技の1つ。低い体制を取ったまま相手に突進し、手刀から生じる衝撃波で相手を攻撃する。強攻撃のみ、追加入力することでグライディングバスターを出すことができる。
【参】→グライディングバスター→レオナ

●クリザリッド〈くりざりっど〉
ネスツの幹部。KOFを主催し、集まってくる格闘家達の戦闘データを圧縮してトリガーデータとし、世界各地に配置したクローン京にインストール、世界同時テロを引き起こそうとした。ネスツの幹部ではあったが、じつはK'(ケイ・ダッシュ)のクローン。本人はその事実を知らされていなかったため、移植されたK'の記憶の一部を自分の記憶と錯覚し、K'こそ自分のクローンだと思いこんでいた。クリザリッドはネスツから与えられたコードネームで、フランス語で『さなぎ』という言葉を英語のスペルに置き換えたもの。
【参】→クローン京→K'(ケイ・ダッシュ)→ネスツ

●クリス〈くりす〉
オロチ八傑集四天王の1人で、オロチ覚醒のための憑代となった。通り名は『炎のさだめのクリス』
【参】→オロチ→オロチ四天王→オロチ八傑集→炎のさだめ

●クリスタルシュート〈くりすたる・しゅーと〉
麻宮アテナの超必殺技シャイニングクリスタルビット中に追加入力すると成立する技。

指先を天に指し、意識を集中、サイコボールを形成して相手に投げつける。
【参】→麻宮アテナ→シャイニングクリスタルビット

●車のコレクション〈くるまの・これくしょん〉
ロバート・ガルシアの趣味であると同時に大切にしているもの。
【参】→ロバート・ガルシア

●グレイトフルデッド〈ぐれいとふる・でっど〉
レオナの超必殺技の1つ。相手にダイビングして、相手の体力を吸い出してしまう技。ハイデルンの超必殺技ファイナルブリンガーをレオナ流にアレンジした技と思われる。したがってハイデルンのものとは異なり、相手の体力は自分の体力へと還元することはできない。バンドの名前ならともかく、クマの人形シリーズにこの名前をつけた奴はすごいと思った。
【参】→レオナ→ハイデルン

●クレー射撃〈くれー・しゃげき〉
二階堂紅丸の得意スポーツの1つ。この趣味がハイソに感じた担当の年がばれそうだ。
【参】→二階堂紅丸

●グローブ〈ぐろーぶ〉
①K'（ケイ・ダッシュ）の使用しているグローブ。ネスツの技術によって開発されたもので、K'にとっては炎をコントロールするためのサポートツールとなっている。
②テリー・ボガードの大切にしているもの。亡き養父ジェフ・ボガードの形見。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）→テリー・ボガード→ネスツ

●クローン京〈くろーん・きょう〉
草薙京−1、草薙京−2のデータを元に、コストパフォーマンスを重視した形で、草薙京をクローニングしたもの。世界各地に配置され、ネスツの先兵として活用されるはずだった。全てのクローン体は『プロジェクトクリザリッド』の失敗で、ネスツに回収されることなく、ハイデルンの所属する傭兵組織に回収されてしまっている。
【参】→草薙京→草薙京−1→草薙京−2→ハイデルン→プロジェクトクリザリッド

●クローン配置ポイント〈くろーん・はいち・ぽいんと〉
ネスツが世界各地の都市にクローン京を配置した所で、これらの都市を拠点として世界同時テロを画策していた。配置した都市は、東京、ロンドン、ワシントン、ロサンゼルス、アンカレジ、ウィニペグ、ブエノスアイレス、カラカス、サンパウロ、キャンベラ、ウィンダム、ヨハネスバーグ、カイロ、カサブランカ、北京、カトマンズ、モスクワ、ノボシビルスク、ヤクーツク、センレストレムフィヨル、昭和基地の21カ所。
【参】→クローン京→ネスツ

●黒咬み〈くろがみ〉
草薙京のクローン体・草薙京−1の特殊技の1つ。一見『百拾四式・荒咬み』に見えるが、炎も出なければ派生する技も全くない。草薙京−1のクローン体としての完成度を象徴する技の1つ。
【参】→草薙京→草薙京−1→百拾四式・荒咬み

●勲章〈くんしょう〉
ラルフの大切にしているもの。大統領から貰った。
【参】→ラルフ

【け】

●K.O.F.〈けい・おー・えふ〉
①ザ・キング・オブ・ファイターズの略称。Theを除くKing Of Fightersそれぞれの単語の頭文字を取って表記している。
②K'（ケイ・ダッシュ）の嫌いなもの。参加者が仲良く群れて見えるのが嫌らしい。『オレ1人で十分だ…』というのはその気持ちの表れといえる。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）→ザ・キング・オブ・ファイターズ

●K'（ケイ・ダッシュ）〈けい・だっしゅ〉
主人公チームのメンバーの1人。KOF'99の新主人公。ネスツの改造人間で、『K'』の『K』はKUSANAGIの頭文字を取っている事からもわかるように、草薙京の炎を操る能力を移植されている。K'自身によるものか、移植技術が不完全だったのかは定かでないが、完全に炎をコントロールすることはできず、特別に開発されたグローブによって炎をコントロールしている。記憶も操作されており、幼少からの記憶が全くない。大会開催当初は工作員として参加していたが、マキシマとともにネスツを裏切り、現在その消息は不明。
【参】→草薙京→グローブ→ネスツ→マキシマ

●桂馬打ち〈けいま・うち〉
タクマ・サカザキの特殊技の1つ。正拳で下段攻撃する技。倒れている相手への追い打ち攻撃に使えなくもないが、発生がやや遅いため、よほど狙わないかぎり、なかなかできるものではない。
【参】→タクマ・サカザキ

●Kを超えるもの、その名はK'。〈けいを・こえるもの・そのなは・けい・だっしゅ。〉
KOF'99のキャッチコピー。Kは草薙京を指していると思われる。
【参】→草薙京

●ゲーニッツ〈げーにっつ〉
オロチ八傑集四天王の1人。神楽ちづるの姉を殺害し、神楽姉妹が守護していたオロチの封印を解いた。KOFにも乱入し、京たちの抹殺を企てるが、失敗し自害している。四天王としての通り名は『吹きすさぶ風』。
【参】→オロチ四天王→オロチ八傑集→神楽ちづる

●激・飛翔拳〈げき・ひしょうけん〉
アンディ・ボガードの必殺技の1つ。飛翔拳を撃ち放つのではなく、その場にとどめて大きな気弾にする技。
【参】→アンディ・ボガード→飛翔拳

●撃壁背水掌〈げきへき・はいすいしょう〉
アンディ・ボガードの必殺技の1つ。肘打ち→掌低→回転からの掌打→双掌打のコンビネーションで打撃を与える。
【参】→アンディ・ボガード

●下血突き〈げけつ・づき〉
チョイ・ボンゲのDボタン投げ。相手の背後に回り、えも言えぬ所を突く。諸々の事情で韓国バージョンの血液表示は白色なのだが、そのバージョンでこの技を見るととんでもないことになっている。チェックスタッフは全員悲鳴を上げた。
【参】→チョイ・ボンゲ

●外式〈げしき〉
草薙流古武術・八神流古武術共通して用いられている格付けである『式』の中でも特殊な使われ方をするものの総称。主に通常技ほどシンプルではなく、必殺技ほど大きなダメージを与えないものには、この格付けが用いられる。ほとんどの技に多段ヒットや、特殊ヒットなどの特徴がある。例外的に、京の必殺技の中に組み込まれている外式もいくつかある。
【参】→草薙京→草薙流古武術→××式→八神流古武術

●外式・駈け鳳燐〈げしき・かけほうりん〉
矢吹真吾の超必殺技の1つ。相手にタックルをする。京のふっ飛ばし攻撃にある『鳳燐・陽』を見よう見まねで出したものだろうが、ダッシュからのタックル動作は真吾なりにアレンジしたものと考えられる。外式というのも細かい意味を理解していない真吾の趣味からのネーミング。
【参】→草薙京→ふっ飛ばし攻撃→矢吹真吾

●外式・轟斧 陰"死神"〈げしき・ごうふ・いん・"しにがみ"〉
八神庵の特殊技の1つ。京の外式・轟斧 陽と同じく中段ヒットのカカト落とし攻撃ではあるが、同方向から見ると、京のものとは軸足と蹴り足が逆になっている。
【参】→外式・轟斧 陽→草薙京→八神庵

●外式・轟斧 カッコだけ〈げしき・ごうふ・かっこだけ〉
矢吹真吾の特殊技。文字通りカッコだけの技で、中段判定も持っていない。
【参】→矢吹真吾

●外式・轟斧 陽〈げしき・ごうふ・よう〉
草薙京の特殊技の1つ。中段ヒットのカカト落とし攻撃。これに対し、八神庵の外式・轟斧は陰。
【参】→草薙京→外式・轟斧 陰"死神"→八神庵

●外式・奈落落とし〈げしき・ならくおとし〉
草薙京の特殊技の1つ。空中入力で発生する技で、両拳を組んで下方の相手に叩きおろす。ジャンプ攻撃だが中段判定を持つ。
【参】→草薙京

●外式・砌穿ち〈げしき・みぎりうがち〉
必殺技のに組み込まれている、草薙京の数少ない外式のうちの1つ。炎をまとった拳を叩きつける技で、百拾四式・荒咬みから百弐拾七式・八錆への連携のフィニッシュブローにおいてのみ発生させ

ることができる。
【参】→草薙京→百拾四式・荒咬み→百弐拾七式・八錆

●外式・百合折り〈げしき・ゆりおり〉
八神庵の特殊技の1つ。相手の後方までジャンプし、死角から蹴りを出す技。
【参】→八神庵

●外式・夢弾〈げしき・ゆめびき〉
八神庵の特殊技の1つ。多段ヒット技で、引っ掻き攻撃から裏拳への連携動作を取る。
【参】→八神庵

●下段受け〈げだん・うけ〉
リョウ・サカザキの特殊技の1つ。下半身にガードポイントを持ちながら前進することができる。これに対し、上段攻撃には『上段受け』もある。
【参】→上段受け→リョウ・サカザキ

●幻影不知火〈げんえい・しらぬい〉
アンディ・ボガードの必殺技の1つ。空中入力で発生し、相手の懐に飛び込む。追加入力で中段攻撃の上顎、もしくは下段攻撃の下顎どちらかの攻撃動作へと派生する。
【参】→アンディ・ボガード→上顎

●幻影不知火：下顎〈げんえい・しらぬい：しもあぎと〉
アンディ・ボガードの必殺技、幻影不知火から連続入力で発生する下段攻撃。相手の足下を蹴り上げる。
【参】→アンディ・ボガード→幻影不知火

●幻影ハリケーン〈げんえい・はりけーん〉
二階堂紅丸の超必殺技の1つ。技の発動場所を起点にして、タックル、ストレートパンチ、跳び膝蹴り、ハイキックのコンビネーション攻撃をする技。
【参】→二階堂紅丸

●喧嘩〈けんか〉
ジョー・ヒガシの趣味。プロのはずなのに…。
【参】→ジョー・ヒガシ

【こ】

●強飲酒〈ごういんしゅ〉
鎮元斎のCボタン投げ。相手に飛びつき無理矢理に酒を飲ます。
【参】→鎮元斎

●轟炎招来〈ごうえん・しょうらい〉
鎮元斎の超必殺技の1つ。口に含んだ酒を体中に浴び、さらに引火させて柳燐蓬来で相手に飛び込む。『酔杯靠』からの連続入力で発生する『轟炎招来・改』もある。
【参】→轟炎招来・改→酔杯靠→鎮元斎→柳燐蓬来

●轟炎招来・改〈ごうえん・しょうらい・かい〉
鎮元斎の必殺技の1つ。『酔杯靠』入力の後、『柳燐蓬来』を入力すると発生する。
【参】→酔杯靠→鎮元斎→柳燐蓬来

●後悔〈こうかい〉
二階堂紅丸の嫌いなもの。嫌いだから全くしていないかというとそうでもないのだろうが…。
【参】→二階堂紅丸

●紅鶴の舞〈こうかくの・まい〉
不知火舞の特殊技の1つ。スライディングで相手の足下をすくいながら、足を変えて蹴り上げる。
【参】→不知火舞

●工場見学〈こうじょう・けんがく〉
レオナの趣味。モノができあがっていくのを見ているのが好きらしい。食品工場などを見学して試供品をもらうのも楽しみの1つにしている。
【参】→レオナ

●香水集め〈こうすい・あつめ〉
ジョン・フーンの趣味。彼女からもらった香水が趣味を始めたきっかけ。かなりの種類を集めているが、やはりお気に入りは彼女からもらった『エゴイスト』。
【参】→ジョン・フーン

●後旋腿〈こうせんたい〉
椎拳崇の特殊技の1つ。空中回し蹴り。キャンセルで空中入力の必殺技につなげることができる。
【参】→椎拳崇

●轟斧陽〈ごうふ・よう〉
草薙京－2の特殊技の1つ。真吾のものがカッコだけなのに対して、ちゃんと中段判定を持つ。
【参】→草薙京－2→外式・轟斧カッコだけ→矢吹真吾

●轟欄炎炮〈ごうらん・えんほう〉
鎮元斎の超必殺技の1つ。口に含んだ酒を引火させ、炎をまき散らす。ノーマルとMAXでは炎の拡散に変化がある。
【参】→鎮元斎

●勾龍降脚蹴り〈こうりゅう・こうきゃく・げり〉
ロバート・ガルシアの特殊技の1つ。ステップインして距離を詰めながら回し蹴り動作を取る。中段判定。
【参】→ロバート・ガルシア

●剛臨・改〈ごうりん・かい〉
アンディ・ボガードのCボタン投げ。相手を両肩に担いだ状態でジャンプ、高角度からたたき落とし、ダウン状態の相手にフィニッシュの蹴りを入れる。不知火舞のCボタン投げ『不知火剛臨』とは何かしらつながりがあるようだが、動作的にはその特徴は見られない。最後の蹴り足がピンとのびていてかわいい。
【参】→アンディ・ボガード→不知火剛臨→不知火舞

●ゴーグル〈ごーぐる〉
紅丸、真吾を監視するためにK'（ケイ・ダッシュ）が使用した小道具。外観は大きめのサングラスで、レンズ部の端からコードがのびている。コードの先にはピンジャックがついており、それをマキシマのこめかみにあるソケットに接続することで、マキシマがとらえた映像をダイレクトに視神経に送り込む仕掛けになっている。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）→二階堂紅丸→マキシマ→矢吹真吾

●虎煌拳〈こおうけん〉
①リョウ・サカザキの必殺技の1つ。拳に気を送り込み、衝撃波を打ち込む。KOF'94、'95では画面端まで届く飛び道具だったが、KOF'96以降は手元に気弾を作る技へと変化している。また空中虎煌拳はストライカー動作として復活した。
②ユリ・サカザキの必殺技の1つ。技の特性としてはほぼリョウと同様だが、ボタンを溜め押しすることで『覇王翔吼拳』に変化する特性を持つ。
③タクマ・サカザキの必殺技の1つ。リョウ、ユリとは異なり、画面端まで届く気弾を放つ。
【参】→空中虎煌拳→ストライカー→タクマ・サカザキ→リョウ・サカザキ→覇王翔吼拳→ユリ・サカザキ

●黒燕の舞〈こくえんの・まい〉
不知火舞の特殊技の1つ。ステップインして空中から前蹴りを出す。中段判定を持つ。
【参】→不知火舞

●こっそり入れとく〈こっそり・いれとく〉
これだけの数の項目を扱っていると、どうしてもやってしまうのが『項目の入れ忘れ』。思わぬ項目が増えていたりするので、みなさん既存の行もたまにはのぞいてみて下さい。

●骨法〈こっぽう〉
アンディ・ボガードの格闘スタイル。弥生時代に発祥した日本最古の拳法といわれている。
【参】→アンディ・ボガード

●九傷〈このきず〉
草薙京－2の必殺技の1つ。荒咬みからの連続入力で出すことができる。技特性も京のものと大して差がない。
【参】→荒咬み→草薙京→草薙京－2

●虎咆〈こほう〉
リョウ・サカザキの必殺技の1つ。対空アッパーの一種で、一旦腰を沈め、下半身のバネを利用したアッパーで上方に飛び出す。『龍虎の拳』では『ビルトアッパー』の名称で呼ばれていた。この名称がついたのは2作目『龍虎の拳2』でリョウとロバートのビルトアッパーに区別が生じてから。
【参】→リョウ・サカザキ→ロバート・ガルシア

●虎咆疾風拳〈こほう・しっぷうけん〉
リョウ・サカザキの必殺技の1つ。振りかぶり動作で相手の攻撃をかわしつつ、ステップインして正拳を叩き込む。
【参】→リョウ・サカザキ

●虎撲手〈こぼくしゅ〉
椎拳崇の特殊技の1つ。双掌を上から下へ叩きおろす技。元は牢に入れられ、両手の自由を奪われた拳法家が編み出した技らしい。
【参】→椎拳崇

●コマンドサンボ〈こまんど・さんぼ〉
ブルー・マリーの格闘スタイル。死別した恋人ブッチから教わった。サンボをさらに実践的にしたものと考えればわかりやすい。
【参】→ブルー・マリー

●こんなフォントないっちゅうねん〈こんな・ふぉんと・ないっちゅうねん〉
　このさき出てきますが、鎮元斎の必殺技には既存フォントにないものがあります。いつも関係者を泣かせています。
【参】→鎮元斎

●コンニャク〈こんにゃく〉
　チョイ・ボンゲの嫌いなもの。どういうところが嫌いなのかは謎。
【参】→チョイ・ボンゲ

【さ】

●最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）〈さいしゅうけっせんおうぎ・"むしき"（さんしんぎのいち）〉
　草薙京の超必殺技の1つ。前方に巨大な火柱を起こして飛び込み、全身に炎をまといながらパンチコンビネーションを行う。オロチを薙払うための技といわれている。ネスツに拉致されてから、現在にいたっては使用できなくなっている。
【参】→オロチ→草薙京

●サイキックシュート〈さいきっく・しゅーと〉
　麻宮アテナの空中投げ。空中で相手をつかんで一回転し、相手の方向感覚を麻痺させた状態で、地面に投げつける技。
【参】→麻宮アテナ

●サイキックスルー〈さいきっく・するー〉
　麻宮アテナのCボタン投げ。超能力で相手を吸い付ける『場』を形成し、その場に取り込まれた相手を投げつける。
【参】→麻宮アテナ

●サイキックテレポート〈さいきっく・てれぽーと〉
　麻宮アテナの必殺技の1つ。一定距離の間をテレポートして移動する。
【参】→麻宮アテナ

●サイコシュート〈さいこ・しゅーと〉
　麻宮アテナの必殺技の1つ。超能力で気弾を形成して相手に撃ち放つ。サイコボールアタックと異なり、弾に当たった相手を空中に打ち上げる効果を持つ。
【参】→麻宮アテナ→サイコボールアタック

●サイコソード〈さいこ・そーど〉
　麻宮アテナの必殺技の1つ。手元にサイコボールを形成したまま、撃ち放たずに使用する対空技。空中でも入力可能。
【参】→麻宮アテナ

●サイコソルジャーチーム〈さいこそるじゃー・ちーむ〉
　KOFシリーズオリジナルチームの1つ。鎮元斎の元に集まった超能力者・麻宮アテナ、椎拳崇で結成されたチーム。KOF'99からは新たな超能力者『包（パオ）』が加入した。チーム名はSNKの作品タイトルだった『サイコソルジャー』から。
【参】→麻宮アテナ→椎拳崇→鎮元斎→包

●サイコヒーリング〈さいこ・ひーりんぐ〉
　麻宮アテナのストライカー動作。間合い内にいる味方キャラクターのライフゲージを回復する。
【参】→麻宮アテナ→ストライカー

●サイコボールアタック〈さいこぼーる・あたっく〉
　①麻宮アテナの必殺技の1つ。超能力で気弾を形成して相手に撃ち放つ。
　②包の必殺技バリエーション。アテナ同様に撃ち放つタイプは『～フロント』。フロントは空中入力も可能で『～エアフロント』と呼ばれる。上空に打ち放つタイプは『～ライズ』。地面に撃ち放ちバウンドさせるものは『～バウンド』で、空中入力で『～エアバウンド』となる。手元で気弾を回転させながら相手の飛び道具を跳ね返すものが『～リフレクト』。
【参】→麻宮アテナ→包

●サイコボールアタックDX〈さいこぼーる・あたっく・でぃーえっくす〉
　包の超必殺技の1つ。サイコボールアタックのバリエーションの1つで、当たれば多段ヒットするサイコボールを相手に撃ち放つ。気弾に当たっている間、相手は行動不能状態に陥る。
【参】→サイコボールアタック→包

●サイコボールアタックMAX〈さいこぼーる・あたっく・まっくす〉
　包の超必殺技の1つ。これもサイコボールアタックのバリエーションの1つで、巨大なサイコボールを相手に撃ち放つ。拳崇の『仙氣発勁』に近いが、撃ち放てるところに唯一にして最大の差がある。
【参】→サイコボールアタック→椎拳崇→包

●サイコボールクラッシュ〈さいこぼーる・くらっしゅ〉
　包の必殺技バリエーション。基本的にはサイコボールアタック系バリエーションと変化はない。相違点は1つで、サイコボールを撃つタイプではなく、サイコボールを全身にまとって回転しながら突進攻撃タイプとしている点。通常突進が『～フロント』。空中入力で『～エアフロント』に変化する。上空に突進するタイプは『～ライズ』。地面に突進しバウンドして攻撃するのは『～バウンド』で、これも空中入力で『～エアバウンド』となる。『～リフレクト』は自身が回転の中心軸となり、周囲の気弾を回転させながら相手の飛び道具を跳ね返す能力を持つ巨大なサイコボールとなる。
【参】→包

●サイコボールクラッシュSP〈さいこぼーる・くらっしゅ・えすぴー〉
　包の超必殺技の1つ。サイコボールクラッシュのバリエーションで、全身に巨大なサイコボールをまとったフィールドを形成する。
【参】→サイコボールクラッシュ→包

●サイコリフレクター〈さいこりふれくたー〉
　麻宮アテナの必殺技の1つ。上下に両手を広げ、その間にフィールドを形成、飛び道具系の必殺技の弾を跳ね返す。コマンド入力＋Bボタンで発生するが、Dボタンで入力した場合は『ν（ニュウ）サイコリフレクター』へと変化する。
【参】→麻宮アテナ→νサイコリフレクター

●さいれんと投げ〈さいれんと・なげ〉
　ユリ・サカザキのDボタン投げ。相手に飛びつき、背中から倒れ込んでから巴投げの状態で相手を投げる。モンキーフリップに酷似している。
【参】→ユリ・サカザキ

●サイレントフラッシュ〈さいれんと・ふらっしゅ〉
　キングの超必殺技の1つ。バック転から両足で相手を蹴り、さらにバック宙動作の途中で膝を当ててから足を変えて空中に蹴り上げる。
【参】→キング

●サウスタウン〈さうす・たうん〉
　アメリカの一都市（無論フィクション）らしいが、SNK歴代タイトルでは必ずと言っていいほど舞台となる街。ただ者ではないマフィアや、それに敵対するハゲマフィアが入り交じって暗躍していたりするのは言うに及ばず、マフィアに復讐を誓うストリートファイターや、否応なくもめ事に巻き込まれる空手家、自分のキャリアに汚点を残してしまったスポーツ選手といった人たちなどが『たくさん』いる。図ったかのように（図ってるんだけど）業の深い街。

●逆逆剥ぎ〈さか・さかはぎ〉
　八神庵のDボタン投げ。相手の背後に回り込み、腰部を剥ぐ。
【参】→八神庵

●逆剥ぎ〈さかはぎ〉
　八神庵のCボタン投げ。相手の腹部を剥ぐ。
【参】→八神庵

●ザ・キング・オブ・ファイターズ〈ざ・きんぐ・おぶ・ふぁいたーず〉
　格闘技の世界大会の名称。元はサウスタウンで第一回大会が行われてから年一回ペースで開催されていた異種格闘技大会をさす。KOFシリーズ自体はパラレルワールドでストーリーが展開することもあり、基本的に餓狼・龍虎シリーズの大会とは時間軸がずれている。したがってタイトルにつく年号自体は『～年発売版』といった意味合いがある。シリーズ限定で解説すれば、KOF'94、'95はルガール・バーンシュタインが裏大会として開催したもの。KOF'96、'97は神楽ちづるが裏で関与しているものの、表大会として開催している。KOF'98はスペシャル・エディションとして独立し、KOF'99はネスツが開催した裏大会となっている。
【参】→ネスツ

●さくら大福〈さくら・だいふく〉
　麻宮アテナの好きな食べ物の1つ。じつはどんなものかよくわからない。桜の花びらが練り込んでるやら諸説は開発チームでも色々ある。ご存じの方はお知らせ下さい。
【参】→麻宮アテナ

●桜吹雪〈さくら・ふぶき〉
　不知火舞のストライカー動作。相手が間合い内にいない場合には、味方キャラクターに応援動作を取り、パワーゲージを増加。間合い内にいる

場合には回転しながら上昇、両手の扇で相手を打ち上げる攻撃動作を取る。
【参】→不知火舞→ストライカー

●酒〈さけ〉
鎮元斎の好きなものの1つ。飲むのも好きだが、酒好きがこうじて酒造りもするようになっている。
【参】→鎮元斎

●刺身〈さしみ〉
二階堂紅丸の好きな食べ物。けっこう和食通。
【参】→二階堂紅丸

●サッカー〈さっかー〉
椎拳崇の得意スポーツ。イメージしにくい。
【参】→椎拳崇

●殺脚投げ〈さっきゃく・なげ〉
キム・カッファンのDボタン投げ。両手で相手を担ぎ上げ、投げ飛ばす。両手で相手を担ぎ上げ…、殺脚…?
【参】→キム・カッファン

●殺掌陰蹴〈さっしょう・いんしゅう〉
藤堂香澄の必殺技の1つ。中段当て身技で、相手の通常攻撃を受けてから、相手を引き込み、前蹴りをくらわす。
【参】→藤堂香澄

●サプライズローズ〈さぷらいず・ろーず〉
キングの必殺技の1つ。上空高くジャンプし、相手の方に降下しながら連続蹴りをくらわす。『龍虎の拳2』では超必殺技だった。
【参】→キング

●小夜千鳥〈さよ・ちどり〉
不知火舞の必殺技の1つ。扇を上から下へと振り下ろす。相手に扇がヒットした場合には連続入力で『龍炎舞』攻撃が可能。
【参】→不知火舞→龍炎舞

●サリー〈さりー〉
ウィップのアックス小隊時代のコードネーム。クラークがその名前を勇ましいといったのは、意味が出撃（＝SALLY）というふうにとれたから。
【参】→ウィップ→クラーク

●斬影拳〈ざんえい・けん〉
アンディ・ボガードの必殺技の1つ。高速で相手までの距離を縮め、肘撃ち攻撃をする突進技。追加入力で『疾風横拳』を出すことができる。技の雰囲気から『残影拳』と覚えてしまいがち。
【参】→アンディ・ボガード→疾風横拳

●斬影流星拳〈ざんえい・りゅうせいけん〉
アンディ・ボガードの超必殺技の1つ。相手に斬影拳で突進し、斬影拳が相手にヒットしたら打撃コンボの後、パワーアップ版の飛翔拳を発射する。MAXは打撃コンボの数と飛翔拳の発射回数が増加する。
【参】→アンディ・ボガード→斬影拳→飛翔拳

●三戦の型〈さんちんの・かた〉
タクマ・サカザキの必殺技の1つ。呼吸法の1つ。パワーゲージが増加する。要するに気合い。
【参】→タクマ・サカザキ

●参百拾壱式・爪櫛〈さんびゃくじゅういちしき・つまぐし〉
八神庵の必殺技の1つ。踏み込んで相手を引っ掻く技。連続入力で『百弐拾七式・葵花』をつなげることができる。
【参】→百弐拾七式・葵花→八神庵

●散歩〈さんぽ〉
鎮元斎の趣味。文字通り。いじりようがない。
【参】→鎮元斎

●暫烈拳〈ざんれつ・けん〉
タクマ・サカザキの必殺技の1つ。連続で相手に正拳攻撃を加えた後、アッパーでフィニッシュする。この技を足で出すものが幻影脚。
【参】→タクマ・サカザキ

【し】

●椎拳崇〈しい・けんすう〉
サイコソルジャーチームのメンバー。麻宮アテナと同じく超能力者だった。現在は何が原因かも分からないまま、全く超能力が使えない状態でいる。包と何かしら関連があるようにも思われるが、それも不確定要素が多い。今大会は拳法だけを頼りに参加している。
【参】→麻宮アテナ→サイコソルジャーチーム→包

●××式〈××しき〉
草薙流・八神流古武術にある技の格付け。草薙流・八神流どちらにも共通しているが、技名の頭に『××式』とついている必殺技は、武術の中の『奥義』に当たり、『裏××式』とつく必殺技は『秘奥義（ひおうぎ）』に当たる。秘奥義のさらに上を行くものが、『神技（しんぎ）』と呼ばれる。神技は秘奥義の枠さえも越えているため、式という共通の格付けがなされていない。草薙京も神技を修得しているが、ゲーム中では『最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）』と呼ばれている。同じ式でも、特殊な使われ方をするのは『外式』と呼ばれる。
【参】→草薙京→草薙流古武術→外式→最終決戦奥義"無式"→八神流古武術

●（自称）草薙京直伝草薙流古武術〈（じしょう）くさなぎきょう・じきでん・くさなぎりゅう・こぶじゅつ〉
矢吹真吾の格闘スタイル。基本的に格式にはこだわらない草薙流なので、好きにやらしているという感じ。真吾からすれば京に直接技を教えてもらっているつもりだが、京はかなり適当に教えている。
【参】→草薙京→矢吹真吾

●SYSTEM1：マキシマ・スクランブル〈しすてむ・わん：まきしま・すくらんぶる〉
マキシマの必殺技で、相手の喉元を狙う手刀技。地獄突き。コマンド入力＋Aボタンで出したマキシマ・スクランブルをSYSTEM1と呼ぶ。連続入力すると、コンビネーション技となる。Cボタン入力はSYSTEM2と呼ぶ。
【参】→マキシマ

●SYSTEM2：マキシマ・スクランブル〈しすてむ・つー：まきしま・すくらんぶる〉
マキシマの必殺技での1つ。コマンド入力＋Cボタンで出したマキシマ・スクランブルをこう呼ぶ。SYSTEM1同様、連続入力すると、一連のコンビネーション技となる。
【参】→マキシマ

●史上最強のローキック〈しじょうさいきょうの・ろーきっく〉
ジョー・ヒガシの超必殺技の1つ。大ダメージのローキックを放つ。
【参】→ジョー・ヒガシ

●疾風横拳〈しっぷう・おうけん〉
アンディ・ボガードの必殺技の1つ。『斬影拳』からの追加コマンド入力で出せる。双掌打で追加ダメージを与える。
【参】→アンディ・ボガード→斬影拳

●疾風斬影拳〈しっぷう・ざんえいけん〉
アンディ・ボガードのストライカー動作。『斬影拳』での突進攻撃。
【参】→アンディ・ボガード→斬影拳→ストライカー

●自分自身〈じぶん・じしん〉
二階堂紅丸の大切なもの。ナルシシストの彼らしいこたえ。
【参】→二階堂紅丸

●自分の名字〈じぶんの・みょうじ〉
ジョン・フーンの嫌いなもの。『理由はキム（＝金）くんに比べ画数が二画も少ない（＝全）から』らしい。
【参】→キム・カッファン→ジョン・フーン

●不知火舞〈しらぬい・まい〉
餓狼伝説チームのメンバー。古くから伝わる忍術・不知火流忍術の継承者。餓狼シリーズ初の女性キャラであると同時にアンディ・ボガードの恋人としても有名。KOF'99において、念願のアンディとのチーム結成を果たした。
【参】→アンディ・ボガード→餓狼伝説チーム→不知火流忍術

●不知火剛臨〈しらぬい・ごうりん〉
不知火舞のCボタン投げ。相手の頭に両手をのせて倒立し、そのまま倒れ込む勢いを利用して投げ飛ばす。アンディがアレンジしてまるで別物にしてしまった技、『剛臨・改』がある。
【参】→アンディ・ボガード→剛臨・改→不知火舞

●不知火流忍術〈しらぬいりゅう・にんじゅつ〉
不知火舞の格闘スタイル。忍術に関してはKOFシリーズよりも、餓狼シリーズにおいての方が、その色は強い。アンディ・ボガードの師匠、不知火半蔵は舞の祖父。
【参】→アンディ・ボガード→不知火舞

●シャイニングクリスタルビット〈しゃいにんぐ・くりすたる・びっと〉
麻宮アテナの超必殺技の1つ。サイコボールをより強力にした『ビット』を周囲に高速回転させて、あらゆる攻撃手段から身を守る。追加コマ

ンド入力で、攻撃用ビットを生成、そのまま撃ち出すことのできる『クリスタルシュート』も使用可能。
【参】↓麻宮アテナ↓クリスタルシュート

●ジャックナイフキック〈じゃっく・ないふ・きっく〉
二階堂紅丸の特殊技の1つ。サッカーボールを蹴るように、下から高く蹴り上げるキック。
【参】↓二階堂紅丸

●襲虎撃〈しゅうこ・げき〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。『猟虎陣』中に追加コマンド入力で発生する。スライディングキック。
【参】↓ジョン・フーン↓猟虎陣

●住職〈じゅうしょく〉
超能力が覚醒した包を鎮に託した人物。
【参】↓鎮元斎↓包

●鷲爪脚〈しゅうそう・きゃく〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。『狙鷲陣』中に追加コマンド入力で発生する。上段と下段があり、上段はカカト落とし、下段は衝撃波で相手の足元を攻撃する。
【参】↓ジョン・フーン↓狙鷲陣

●シューティング〈しゅーてぃんぐ〉
二階堂紅丸の格闘スタイル。初代タイガーマスクこと、佐山聡が創始者。
【参】↓二階堂紅丸

●修行〈しゅぎょう〉
アンディ・ボガードの趣味。らしいと言えばらしいのだが……。
【参】↓アンディ・ボガード

●修業時代の写真〈しゅぎょうじだいの・しゃしん〉
アンディ・ボガードの大切にしているもの。師匠と写した物らしい。
【参】↓アンディ・ボガード

●ジェフ流喧嘩殺法〈じぇふりゅう・けんか・さっぽう〉
テリー・ボガードの格闘スタイル。テリーはこれとマーシャル・アーツを組み合わせた格闘スタイルでとおしている。ジェフ・ボガードは彼の養父。
【参】↓テリー・ボガード↓マーシャル・アーツ

●シェルミー〈しぇるみー〉
オロチ八傑集四天王の1人。通り名は『荒れ狂う稲光』。
【参】↓荒れ狂う稲光↓オロチ四天王↓オロチ八傑集

●上段受け〈じょうだん・うけ〉
リョウ・サカザキの特殊技の1つ。上半身にガードポイントを持ちながら相手との距離を詰める技。下半身にガードポイントを持つ『下段受け』もある。
【参】↓下段受け↓リョウ・サカザキ

●招待状〈しょうたい・じょう〉
KOFにはつきもののアイテム。表、裏大会どちらに関わらず、選手に送られてくる。大会に出場できるという証明にもなる。
【参】↓KOF

●翔乱脚〈しょうらん・きゃく〉
タクマ・サカザキの必殺技の1つ。相手に飛びついて、無数の膝蹴りを繰り出す。
【参】↓タクマ・サカザキ

●昇龍弾〈しょうりゅう・だん〉
アンディ・ボガードの必殺技の1つ。両腕を回転させながら上昇する対空技。
【参】↓アンディ・ボガード

●ショートトラック〈しょーと・とらっく〉
アンディ・ボガードの得意スポーツ。短距離走。
【参】↓アンディ・ボガード

●ジョー・ヒガシ〈じょー・ひがし〉
餓狼伝説チームのメンバー。絶対無敵のムエタイチャンプ。餓狼シリーズはもちろんのこと、KOFシリーズにおいても、そのキャラクターは変わることがない。たぶんにコメディリリーフ的なところはあるものの、使ってみればわかるその強さはさすがと言える。
【参】↓餓狼伝説チーム↓ムエタイ

●ジョン・フーン〈じょん・ふーん〉
韓国チームの新メンバー。キムとは同門。キムと自分、どちらのテコンドー理論が正しいのかをはっきりさせるためにチームに参加した。静岡県に在住し、テコンドーの道場を営むかたわら、アイドルの追っかけと香水収集を趣味としているという、なんとも多芸な人。彼女もいる。名前を漢字表記すると、『全勲』。
【参】↓韓国チーム↓キム・カッファン↓香水集め

●詩を書くこと〈しを・かくこと〉
草薙京の趣味。どんなものかはDJステーションで聴くことができる。今現在の心境を詩にしていたら、ぜひ読んでみたい。
【参】↓草薙京

●心眼 葛落とし〈しんがん・かずらおとし〉
藤堂香澄の超必殺技の1つ。当て身技。相手の攻撃をつかむと同時に回転しながら引き寄せ、引き寄せられる相手の遠心力を利用して投げ落とす。さらに倒れた相手に正拳突きでフィニッシュする。
【参】↓藤堂香澄

●真空片手駒〈しんくう・かたてごま〉
二階堂紅丸の必殺技の1つ。片手を回転軸にして体を回転させ、両足で相手の足下を攻撃する。
【参】↓二階堂紅丸

●真吾キック〈しんご・きっく〉
矢吹真吾の必殺技の1つ。猪木7番勝負の猪木対タイガー戦で、タイガーが猪木に出したキック見てまねた物。
【参】↓矢吹真吾

●真吾謹製オレ式・錵研ぎ〈しんごきんせい・おれしき・にえとぎ〉
矢吹真吾の必殺技の1つ。体を回転させて相手に両肘をくらわせ、さらに肩で相手を打ち上げる技。錵とは日本刀の刃と地肌の境の輝いて見える部分のこと。
【参】↓矢吹真吾

●新主人公チーム〈しん・しゅじんこう・ちーむ〉
新シリーズに入って、K'(ケイ・ダッシュ)を中心としたマキシマ、紅丸、真吾で結成されたチーム。ネスツが招待選手で結成するスペシャルチームを装って、紅丸、真吾をおびき寄せた。
【参】↓K'(ケイ・ダッシュ)↓二階堂紅丸↓ネスツ↓マキシマ↓矢吹真吾

●新体操〈しん・たいそう〉
チョイ・ボンゲの得意とするスポーツ。必殺技に回転系が多いところからするとうなずけるところ。
【参】↓チョイ・ボンゲ

●芯!ちょうアッパー〈しん!・ちょう・あっぱー〉
ユリ・サカザキの超必殺技の1つ。交互にアッパーを出し、相手を打ち上げる。『芯』は『真』の字をユリが書き間違えたところからきている。この技も極限流空手の技にユリが勝手に命名したもので、正式名称は『滅鬼斬空牙』。
【参】↓滅鬼斬空牙↓ユリ・サカザキ

●真!超絶竜巻真空斬〈しん!・ちょうぜつ・たつまき・しんくうざん〉
チョイ・ボンゲの超必殺技の1つ。高速回転して竜巻を起こす。MAXでは雷まで発生する。
【参】↓チョイ・ボンゲ

●真!超絶輪回転突刃〈しん!・ちょうぜつ・りんかいてん・とっぱ〉
チョイ・ボンゲの超必殺技の1つ。空中入力技で、空中で高速回転しながら衝撃波を作り、そのまま相手に突進していく技。
【参】↓チョイ・ボンゲ

●神龍凄煌裂脚〈しんりゅう・せいおう・れっきゃく〉
椎拳崇の超必殺技の1つ。コマンド入力＋Bボタンで発生する。横方向に連続技を繰り出しながら、相手との距離を詰め、そのまま上昇攻撃に移る技。コマンド入力＋Dボタンで発生するのは『神龍天舞脚』。
【参】↓椎拳崇↓神龍天舞脚

●神龍天舞脚〈しんりゅう・てんぶきゃく〉
椎拳崇の超必殺技の1つ。コマンド入力＋Dボタンで発生する。『神龍凄煌裂脚』とは違い、発生からすぐに斜め方向に連続技を繰り出す。
【参】↓椎拳崇↓神龍凄煌裂脚

【す】

●水泳〈すいえい〉
矢吹真吾の得意スポーツの1つ。一番得意な泳法はバタフライ。これに関連してか、もう1つの得意スポーツは『水球』。
【参】↓水球↓矢吹真吾

●酔管巻翁〈すいかん・かんおう〉
鎮元斎の必殺技の1つ。酒で酩酊しているフリをする。技名の由来は訓読みで読むと一目瞭然。
【参】↓鎮元斎

●水球〈すいきゅう〉
矢吹真吾の得意スポーツの1つ。
【参】→矢吹真吾

●水鳥の舞〈すいちょうの・まい〉
不知火舞の超必殺技の1つ。扇を3回相手に投げつける。MAXで出すと、扇が燃えた状態で出る。
【参】→不知火舞

●酔背靠〈すいはいこう〉
鎮元斎の必殺技の1つ。酒を飲む。追加コマンド入力で、『噴炎口』や『轟炎招来・改』に変化。
【参】→轟炎招来・改→鎮元斎→噴炎口

●酔歩瓢箪襲〈すいほ・ひょうたんしゅう〉
鎮元斎の特殊技の1つ。背中から倒れ込み、瓢箪で相手を攻撃する。
【参】→鎮元斎

●スーパーアルゼンチンバックブリーカー〈すーぱー・あるぜんちん・ばっくぶりーかー〉
ラルフ、クラークの必殺技の1つ。両肩に担ぎ上げた相手を、宙に放り投げ、落下してきた相手を再び両肩でキャッチ、地面に叩き伏せる。この技のパワーアップバージョンが、クラークの超必殺技である『ウルトラアルゼンチンバックブリーカー』。
【参】→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー→クラーク→ラルフ

●スーパーキャンセル〈すーぱー・きゃんせる〉
通常技→特殊技→必殺技→超必殺技と連続してキャンセル動作をつなげていくこと。『カウンターモード』使用中に可能となる。
【参】→カウンターモード

●スカイクルージング〈すかい・くるーじんぐ〉
二階堂紅丸の趣味。ジェット機も操縦できる。
【参】→二階堂紅丸

●スカルクラッシュ〈すかる・くらっしゅ〉
マキシマの必殺技の1つ。SYSTEM：2マキシマ・スクランブル中に追加入力することで発生する。相手を逆さに抱え上げ、頭を膝に叩きつける。
【参】→SYSTEM：2マキシマ・スクランブル→マキシマ

●スクリューアッパー〈すくりゅー・あっぱー〉
ジョー・ヒガシの超必殺技の1つ。アッパーで竜巻を発生させるハリケーンアッパーの強力版。ハリケーンアッパーとは渦の高さと威力に差がある。MAXで出すと、渦が相手の方にスライドする。
【参】→ジョー・ヒガシ→ハリケーンアッパー

●スシ〈すし〉
ロバート・ガルシアの好きな食べ物。
【参】→ロバート・ガルシア

●頭乗刺し〈ずじょう・さし〉
チョイ・ボンゲのCボタン投げ。相手の肩に乗り上げ、頭を爪で刺す。
【参】→チョイ・ボンゲ→爪

●ストライカー〈すとらいかー〉
KOF'99で採用された新システムで、ストライクボムを1個消費することによって使用が可能になる支援専用キャラクター。オーダーセレクトの際に4番目に選択されたキャラクターがストライカーとなり、このキャラクターの行動がストライカー動作と呼ばれる。
【参】→ストライクボム

●ストライカーマッチ〈すとらいかー・まっち〉
招待状に記載されていた今大会の対戦形式。ストライカーを織りまぜた4VS4対戦を意味する。
【参】→招待状→ストライカー

●ストライクアーチ〈すとらいく・あーち〉
レオナの特殊技。ジャンプカカト落とし。
【参】→レオナ

●ストライクボム〈すとらいく・ぼむ〉
ストライカーを呼び出すのに使用するアイテムで、1個消費することでストライカーを1回呼ぶことができる。対戦開始時には3個持つことができ、キャラクターが入れ代わるごとに1個補充される。最大5個までのストックが可能。
【参】→ストライカー

●ストリングス・ショット〈すとりんぐす・しょっと〉
ウィップの必殺技で、タイプA～Dまでのバリエーションがある。コマンド入力後ボタンを押し続けることで、共通した動作開始ポーズを取ることができるため、どのタイプの攻撃が出るか相手にわかりにくいという利点がある。タイプA"コード：優越"は相手の首にウッドドゥ（＝ムチ）を巻きつけ、引き寄せる力を使って相手に飛び込みながら頭部を蹴る技。タイプB"コード：力"は同様に相手の首にウッドドゥを巻きつけて引き寄せる技。タイプC"コード：勝利"は相手の首にウッドドゥを巻きつけたまま足下まで引き吊り、頭部に踏みつけ攻撃を行う。タイプD"コード：アメ"は攻撃動作をキャンセルすることができる。
【参】→ウィップ→ウッドドゥ

●ストレートスライサー〈すとれーと・すらいさー〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。スライディングで相手に突進し、足下をすくい上げる。ヒットすれば追加入力で『クラブクラッチ』につなぐことも可能。
【参】→クラブクラッチ→ブルー・マリー

●ストンピング〈すとんぴんぐ〉
クラークの特殊技。中段もしくは下段判定に見えるが上段判定の前蹴り。
【参】→クラーク

●スピニングニードロップ〈すぴにんぐ・にー・どろっぷ〉
二階堂紅丸の空中投げ。空中で相手をつかんで1回転し、膝から落下する。
【参】→二階堂紅丸

●スピンフォール〈すぴん・ふぉーる〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。前方に回転しながら生じる力を利用して、相手にカカト落としを繰り出す技、といえば『クラックシュート』。すなわち、マリー版クラックシュートと言ってよい。マリーの場合、ヒットすれば追加入力で『M・スパイダー』に移行できる。
【参】→クラックシュート→ブルー・マリー→M・スパイダー

●スポットパイル〈すぽっと・ぱいる〉
K'（ケイ・ダッシュ）のCボタン投げ。相手の背中にエルボーを叩き込む。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●相撲〈すもう〉
リョウ・サカザキの得意スポーツ。趣味から特技からほとんどジャパナイズされている。
【参】→リョウ・サカザキ

●スライディング〈すらいでぃんぐ〉
ジョー・ヒガシの特殊技。スライディングで相手の足下を攻撃する。『～キック』がつくと、キングの特殊技になる。
【参】→キング

●スライディングキック〈すらいでぃんぐ・きっく〉
キングの特殊技。スライディングキックで相手の足下を攻撃する。『～キック』をはずすと、ジョーの特殊技になる。
【参】→ジョー・ヒガシ

●スリーパーリフト（D．D．T）〈すりーぱー・りふと（でぃー．でぃー．てぃー）〉
クラークの必殺技の1つ。『マウントタックル』がヒットした状態で、コマンド入力すると発生する。相手を抱え上げながら体制を整え、D．D．Tへと移行する。
【参】→クラーク→マウントタックル

●寸打〈すんだ〉
椎拳崇のCボタン投げ。相手の腹部に勁を放つ。
【参】→椎拳崇

【せ】

●生徒手帳〈せいと・てちょう〉
矢吹真吾の大切にしているものの1つ。京の技を真吾なりに分析したものがメモされている。
【参】→草薙京→矢吹真吾

●正装すること〈せいそうする・こと〉
ジョー・ヒガシの嫌いなもの。確かに得意には見えない。
【参】→ジョー・ヒガシ

●セカンドシュート〈せかんど・しゅーと〉
K'（ケイ・ダッシュ）の必殺技の1つ。『アイントリガー』から連続入力することで使用できるバリエーションの1つ。アイントリガーで出した炎を相手に向かって蹴り、飛び道具として使用する技。もう1つのバリエーションに『セカンドシェル』がある。
【参】→アイントリガー→K'（ケイ・ダッシュ）→セカンドシェル

●セカンドシェル〈せかんど・しぇる〉
K'（ケイ・ダッシュ）の必殺技の1つ。『アイントリガー』から連続入力することで使用できるバリエーションの1つ。アイントリガーで出した炎を上方に向かって蹴り上げ、対空シールドや打ち上げ技として使用する技。もう1つのバリエーションに『セカンドシュート』がある。
【参】→アイントリガー→K'（ケイ・ダッシュ）→セカンドシュート

●旋燕連舞脚〈せんえん・れんぶきゃく〉
ロバート・ガルシアの必殺技の1つ。空中で回し蹴りを四回行う。『飛燕疾風脚』を彼なりにアレンジしたもの。
【参】→飛燕疾風脚→ロバート・ガルシア

●旋回脚〈せんかいきゃく〉
ユリ・サカザキの特殊技の1つ。連続入力することで完全な連続蹴り動作になる。極真会館の塚本徳臣がよく使用していた。ちなみに塚本は『旋回脚』とはいわない。
【参】→ユリ・サカザキ

●穿弓腿〈せんきゅうたい〉
椎拳崇の必殺技の1つ。両足を使って交互に相手を蹴り上げる。
【参】→椎拳崇

●扇溝流し〈せんこう・なが〉
藤堂香澄の連続入力必殺技。連続入力で、横手刀→打ち上げの掌低→肘当て→回し蹴りの一連のコンビネーション技を出す。
【参】→藤堂香澄→肘当て

●旋疾歩〈せんしっぽ〉
椎拳崇の必殺技の1つ。震脚から拳を前に突き出し突進攻撃をかける。餓狼シリーズのタン・フー・ルーと同じ技。
【参】→椎拳崇

●セントーンプレス〈せんとーん・ぷれす〉
マキシマの必殺技の1つ。『SYSTEM2：マキシマ・スクランブル』からの連携である『スカルクラッシュ』から連続入力することによって使用できる追い打ち技。倒れた相手にセントーンで追加ダメージを与える。
【参】→SYSTEM2：マキシマ・スクランブル→スカルクラッシュ→マキシマ

●閃翔蹴〈せんしょうしゅう〉
包の特殊技の1つ。高い側転から相手の裏へ回って膝蹴り攻撃をする。軌道の似た技に『旋壁襲』がある。
【参】→旋壁襲→包

●旋壁蹴〈せんへきしゅう〉
包の特殊技の1つ。側転からの蹴り攻撃。
【参】→包

●閃里肘皇〈せんり・ちゅうおう〉
李香緋の必殺技の1つ。コマンド入力＋Bで発生する。側転で相手に近付いて組み付き、肘で攻撃する。追加コマンド入力で『貫空』に変化。コマンド入力＋Dで発生するのは『心砕把（しんさいは）』。
【参】→貫空→閃里肘皇・心砕把→李香緋

●閃里肘皇・心砕把〈せんり・ちゅうおう・しんさいは〉
李香緋の必殺技の1つ。コマンド入力＋Dで発生する『閃里肘皇』の別バージョン。接近するまでの動作は共通だが、組み付いてからは相手の背後に回ってダイビングヘッドバットをお見舞いする。
【参】→閃里肘皇→李香緋

●全部〈ぜんぶ〉
八神庵の得意スポーツ。カーリングやらクロスカントリーやらもソツなくこなすのだろうか？それはそれで恐ろしい。
【参】→八神庵

●旋風飛猿刺突〈せんぷうひえんざし〉
チョイ・ボンゲの必殺技の1つ。爪を前にして回転し、自分自身をドリルにして相手に突進攻撃する技。最大二回までだが、『任意の方向＋ボタン』の追加コマンド入力を行うことで、方向転換することもできる。
【参】→爪→チョイ・ボンゲ

【そ】

●双掌〈そうしょう〉
包の特殊技で空中入力で発生する。全体重を両手にかけて下方に放つ双掌打。
【参】→包

●双掌打〈そうしょうだ〉
李香緋の特殊技。文字通り、両手での突き攻撃。
【参】→李香緋

●操鞭術〈そうべん・じゅつ〉
ウィップの格闘スタイル。これとハイデルン流暗殺術をミックスしたものをスタイルとしている。操鞭術というのは造語。
【参】→ウィップ→ハイデルン流暗殺術

●狙鷲陣〈そしゅう・じん〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。片足を上げたフラミンゴの状態になる。この構えからしか出ない必殺技がいくつかある。逆足でフラミンゴになるものは『猟虎陣』。
【参】→ジョン・フーン→猟虎陣

●ソニック・スローター〈そにっく・すろーたー〉
ウィップの超必殺技。鞭を往復させて、それに引っかかったものに無数の鞭打撃を加える。"コード：KW"の『KW』はKeiser-Waltz（＝皇帝円舞曲）の略。
【参】→ウィップ

●ソバ打ち〈そば・うち〉
タクマ・サカザキの趣味。サカザキ家の朝は鶏の鳴き声ではなくソバ打ちの音から始まる。
【参】→タクマ・サカザキ

●ソフトボール〈そふと・ぼーる〉
ユリ・サカザキの得意スポーツ。
【参】→ユリ・サカザキ

【た】

●タイガーキック〈たいがー・きっく〉
ジョー・ヒガシの必殺技の1つ。片膝の体制でしゃがみ、伸び上がる際の反動も威力にして打ち出す膝蹴り。
【参】→ジョー・ヒガシ

●太極破〈たいきょくは〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。『狙鷲陣』中に追加コマンド入力で発生する。フラミンゴの体制から出す前蹴り。
【参】→ジョン・フーン→狙鷲陣

●太極避〈たいきょくひ〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。『猟虎陣』中に追加コマンド入力で発生する。フラミンゴの体制から出す回避動作。
【参】→ジョン・フーン→猟虎陣

●大酷挑〈だいこくちょう〉
李香緋のストライカー動作。挑発して相手のパワーゲージを減少させる。
【参】→ストライカー→李香緋→パワーゲージ

●大作RPG〈たいさく・あーる・ぴー・じー〉
包の嫌いなもの。理由は『押しつけがましい』からだそう。
【参】→包

●体操〈たいそう〉
キム・カッファンの得意なスポーツ。器械体操などのことをさすと思われる。
【参】→キム・カッファン

●大鉄神〈だいてつじん〉
李香緋の超必殺技の1つ。強力な震脚から相手へ突進攻撃する技。
【参】→李香緋

●ダイナマイトドロップ〈だいなまいと・どろっぷ〉
マキシマのCボタン投げ。相手をつかんでからドロップキックで攻撃する。
【参】→マキシマ

●ダイナマイトヘッドバット〈だいなまいと・へっどばっと〉
ラルフのCボタン投げ。相手をつかんで、頭突きをくらわす。
【参】→ラルフ

●大輪風車落とし〈だいりん・ふうしゃおとし〉
不知火舞の空中入力特殊技。上空から両拳を叩きおろす。
【参】→不知火舞

●高飛び込み〈たか・とびこみ〉
二階堂紅丸の得意スポーツ。飛び込む時の髪型はおろしているんだろうが、まとめたりしているのだろうか？ という素朴な疑問がわいた。
【参】→二階堂紅丸

●タクマ・サカザキ〈たくま・さかざき〉
龍虎の拳チームのメンバー。極限流空手創始者であると同時に、リョウ・サカザキ、ユリ・サカザキの実父でもある。お互いに世話の焼けるやつだと思っているらしい。一時期一線を退いたが、KOF'99（ストーリー的なところをのぞけば'98から）から大会復帰している。
【参】→ユリ・サカザキ→龍虎の拳チーム→リョウ・サカザキ

●タコ〈たこ〉
ユリ・サカザキの嫌いなもの。以前さらわれたことのある、Mr．BIGに原因があると考えられる。
【参】→ユリ・サカザキ

●タコみたいな人〈たこみたいな・ひと〉
ユリ・サカザキの嫌いなもの。こちらは明らかに、Mr.BIGに原因があると考えられる。
【参】→ユリ・サカザキ

●卓球〈たっきゅう〉
チャン・コーハンの得意スポーツ。
【参】→チャン・コーハン

●竜巻疾風斬〈たつまき・しっぷうざん〉
チョイ・ボンゲの必殺技の1つ。体を回転させ、プロペラのような動きをしながら相手に爪で攻撃する。
【参】→チョイ・ボンゲ

●竜巻槍打〈たつまき・そうだ〉
藤堂香澄の必殺技の1つ。相手をつかんでからの打撃コンビネーションで、下突き→横手刀→足払い→打ち上げの順にコンビネーション攻撃をする技。
【参】→藤堂香澄

●谷落とし〈たに・おとし〉
リョウ・サカザキのCボタン投げ。相手を背中に背負って落とす技。
【参】→リョウ・サカザキ

●ダブルストライク〈だぶる・すとらいく〉
キングの必殺技の1つ。『ベノムストライク』を2回撃つ。コマンド入力+Dボタンで発生。Bボタンでコマンドを入力すると『ベノムストライク』になる。
【参】→キング→ベノムストライク

●ダブルボンバー〈だぶる・ぼんばー〉
マキシマの必殺技の1つ。SYSTEM1：マキシマスクランブルから連続入力で発生する。体を回転させながらのエルボー攻撃。
【参】→SYSTEM1：マキシマスクランブル→マキシマ

●ダブルユリちょうアッパー〈だぶる・ゆり・ちょう・あっぱー〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。『ユリちょうアッパー』から追加コマンド入力で、もう一度アッパー攻撃する。正式名称は『裏空牙』。
【参】→裏空牙→ユリ・サカザキ→ユリちょうアッパー

●ダブルローリング〈だぶる・ろーりんぐ〉
ブルー・マリーの特殊技の1つ。ジャンプからの回し蹴りに足払い攻撃をつなげる。
【参】→ブルー・マリー

●堕落〈だらく〉
ウィップの嫌いなものの1つ。他のキャラに比べ、嫌いなものが多い。
【参】→ウィップ

●短距離走〈たんきょり・そう〉
李香緋の得意スポーツ。瞬発力は技に充分活かされている。
【参】→李香緋

●ダンクゲイザー〈だんく・げいざー〉
テリー・ボガードのストライカー動作。『パワーチャージ』で突進攻撃しながら相手に接近し、攻撃がヒットしたら『パワーダンク』へ移行、さらにフィニッシュに『パワーゲイザー』で攻撃する。
【参】→テリー・ボガード→パワーゲイザー→パワーダンク→パワーチャージ

●探検〈たんけん〉
矢吹真吾の趣味。適当な場所を探検して、近所の子供達と一緒に秘密基地を作っている。
【参】→矢吹真吾

●単車〈たんしゃ〉
草薙京が大切にしているもの。車種はカワサキZⅡ。
【参】→草薙京

【ち】

●血〈ち〉
レオナの嫌いなもの。幼少の記憶に原因がある。
【参】→レオナ

●チャン・コーハン〈ちゃん・こーはん〉
韓国チームのメンバー。傷害と器物破損の常習犯で、刑務所を脱獄したところをちょうどキムが通りがかり、そのままスカウト（脅迫）、更正の修行に入ったまま、現在に至る。今回はジョンの元で修行中。
【参】→韓国チーム→ム・カッファン→ジョン・フーン

●中国拳法〈ちゅうごく・けんぽう〉
椎拳崇の格闘スタイル。以前はこれに超能力を合わせたものだったが、現在は超能力が全く使えないため、このスタイルとなっている。
【参】→椎拳崇、→超能力

●中国拳法全般〈ちゅうごく・けんぽう・ぜんぱん〉
①鎮元斎の格闘スタイル。特に酔拳を得意とする。②李香緋の格闘スタイル。特別得意なものは指定されていない。
【参】→鎮元斎→李香緋

●チェーンドライブ〈ちぇーん・どらいぶ〉
K'（ケイ・ダッシュ）の超必殺技の1つ。サングラスを投げて威嚇、相手にヒットしている間に間合いを詰め、乱舞コンビネーション攻撃を行う。MAXで出すと、パワーがオーバーロードして、打撃後に炎が立ち上ってくる。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●チョイ・ボンゲ〈ちょい・ぼんげ〉
韓国チームのメンバー。昼は精肉店の主人、夜は切り裂き魔という裏の顔を持つ男だったが、ある夜に襲おうとしたのがキムだったために返り討ちにあい、更正の道を歩むことになってしまった。今回は仲間のチャンとは離れてキムの元で公正にいそしんでいる。
【参】→韓国チーム→キム・カッファン

●超重ね当て〈ちょう・かさねあて〉
藤堂香澄の超必殺技の1つ。パワーアップ版の『重ね当て』を放つ。
【参】→重ね当て→藤堂香澄

●超球弾〈ちょうきゅうだん〉
サイコボールアタック系の技で、椎拳崇の必殺技の1つだった。今大会では超能力系の技が使えなくなったため、この技も例外なく使えない。原因は全く不明。
【参】→サイコボールアタック→椎拳崇

●蝶襲鯥魚〈ちょうしゅう・りくぎょ〉
鎮元斎の必殺技の1つ。『酔管巻翁』中に追加入力で出すことができる突進技。相手に向かってダイビング攻撃する。『りく』のフォントがない。
【参】→酔巻巻翁、→鎮元斎

●超能力〈ちょう・のうりょく〉
①麻宮アテナの格闘スタイル。これに八極拳をメインにした中国拳法と組み合わせたスタイルを取っている。②包の格闘スタイル。必殺技は全てサイコボール系超能力技。
【参】→麻宮アテナ→包

●挑発〈ちょうはつ〉
相手を挑発する行動。以前は挑発することでパワーゲージを減らすこともできたのだが、現在は演出動作にとどまっている。

●挑発三昧〈ちょうはつ・ざんまい〉
チョイ・ボンゲのストライカー動作。挑発して、相手のパワーゲージを減少させる。また、間合い内に相手が入ってきたら、『竜巻疾風斬』に変化して攻撃する。
【参】→ストライカー→竜巻疾風斬→チョイ・ボンゲ

●超必殺忍蜂〈ちょうひっさつ・しのびばち〉
不知火舞の超必殺技の1つ。全身に炎をまといながら『必殺忍蜂』で突進攻撃する。
【参】→不知火舞→必殺忍蜂

●超必殺・天狗至高拳〈ちょうひっさつ・てんぐ・しこうけん〉
タクマ・サカザキのストライカー動作。Mr.KARATEとなったタクマが『覇王至高拳』を撃つ。
【参】→タクマ・サカザキ→覇王至高拳

●超龍連拳〈ちょう・りゅうれんけん〉
椎拳崇の超必殺技の1つ。『龍連打』のパワーアップ版。連打を与えた後、両拳で打ち上げる。
【参】→椎拳崇→龍連打

●超裂破弾〈ちょう・れっぱだん〉
アンディ・ボガードの超必殺技の1つ。『空破弾』のパワーアップ版で、全身に闘気をまとって攻撃する。
【参】→アンディ・ボガード→空破弾

●鎮元斎〈ちん・げんさい〉
サイコソルジャーチームのメンバー。チームをまとめている存在で、他のメンバーは全て彼の弟子。中国拳法全般に精通しており、弟子の拳法は全て彼から教わったもの。拳法はそれ程の達人なのだが、超能力は使えない。
【参】→サイコソルジャーチーム

●鎮の好きな食べ物〈ちんの・すきな・たべもの〉
KOF'99で爆発的に増加し

た。酒だけに飽きたらず、サーモンレモン、バナナロール、レタスチャーハン、チキンのクリーム煮、牛鍋、釜揚げうどん、トルコライス、軟骨の唐揚げ、長崎チャンポン、タコ飯、タコソバ、タンタンメン、キーマカレーとジャンルもバラエティに富んでいる。なぜにこれほど?という質問には『老い先短いので世界の食べ物を味わっておきたい』と答えている。
【参】→鎮元斎

【つ】

●ツェット〈つぇっと〉
ウィップのDボタン投げ。背負い投げ。
【参】→ウィップ

●妻〈つま〉
キム・カッファンの大切なもの。名前はキム・ミョンサク。
【参】→キム・カッファン

●罪詠み〈つみよみ〉
草薙京-2の必殺技の1つ。毒咬みからの連続入力で発生する。炎をまとった肘で相手をかち上げる。さらに連続入力で『罰詠み』へと変化。
【参】→草薙京-2→毒咬み→罰詠み

●爪〈つめ〉
チョイ・ボンゲの大切にしているもの。フレディの爪をまねて作った。
【参】→チョイ・ボンゲ

【て】

●テコンドー〈てこんどー〉
キム・カッファン、ジョン・フーンの格闘スタイル。『テッキョン』をはじめとする古武術を発展させ、さらに日本の空手を取り入れて現在の形となった武術。
【参】→キム・カッファン→ジョン・フーン

●デザートイーグル〈でざーと・いーぐる〉
ウィップの必殺技の1つ。殺傷能力こそないが、飛び道具を無効化することができる。身長が173cmあるとはいえ、女性が扱うには重い銃。
【参】→ウィップ

●デスバレーボム〈ですばれー・ぼむ〉
クラークの超必殺技、ウルトラアルゼンチンバックブリーカーのフィニッシュホールドの1つ。一連の攻撃動作で、両肩に相手を担いだ状態し、頭から落とす。
【参】→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー→クラーク

●デスレイクドライブ〈ですれいく・どらいぶ〉
クラークの空中投げ。空中で相手をつかみ地面に叩き伏せる。
【参】→クラーク

●デスペレイト・オーバードライブ〈ですぺれいと・おーばーどらいぶ〉
クリザリッドの超必殺技の1つ。相手を画面端に叩きつけて、無数の拳を打ちつける。
【参】→クリザリッド

●デスペレイト・モーメント〈ですぺれいと・もーめんと〉
クリザリッドの必殺技の1つ。相手に突進して無防備の状態にする。追加技で掌打を与える『モーメント・ペネトレイション』がある。
【参】→クリザリッド→モーメント・ペネトレーション

●鉄球〈てっきゅう〉
チャン・コーハンの大切なもの。武器に使うのはもちろん、開くと中はお弁当箱にもなるという優れモノ。
【参】→チャン・コーハン

●鉄球大圧殺〈てっきゅう・だいあっさつ〉
チャン・コーハンの超必殺技の1つ。相手に頭突きをくらわせ倒れたところに、全体重をかけたボディプレイス攻撃をする。
【参】→チャン・コーハン

●鉄球大回転〈てっきゅう・だいかいてん〉
チャン・コーハンの必殺技の1つ。頭上で鉄球を回転させ、相手が近づけないようにする。移動して相手との距離を詰めることも可能。
【参】→チャン・コーハン

●鉄球大降臨〈てっきゅう・だいこうりん〉
チャン・コーハンのストライカー動作。上空からボディプレスで襲ってくる技。
【参】→チャン・コーハン→ストライカー

●鉄球太鼓打ち〈てっきゅう・たいこうち〉
チャン・コーハンの必殺技の1つ。当て身技の一種で、鼻をほじっている動作中に攻撃を加えられると、くしゃみの勢いを借りて、頭突きで相手を吹き飛ばす。
【参】→チャン・コーハン

●鉄球大暴走〈てっきゅう・だいぼうそう〉
チャン・コーハンの超必殺技の1つ。相手まで詰め寄り乱舞攻撃する。
【参】→チャン・コーハン

●鉄球大撲殺〈てっきゅう・だいぼくさつ〉
チャン・コーハンの超必殺技の1つ。鉄球乱舞技。鉄球を上下に往復させ相手を殴打し、フィニッシュもまた鉄球で打ち上げる。
【参】→チャン・コーハン

●鉄球粉砕撃〈てっきゅう・ふんさいげき〉
チャン・コーハンの必殺技の1つ。鉄球を相手の方に突きだして攻撃する。強で出すと、予備動作で鉄球を回転させる。
【参】→チャン・コーハン

●デッド・フォール〈でっど・ふぉーる〉
クリザリッドの投げ技。相手をつかみ上げて地面に叩きつける。
【参】→クリザリッド

●デモン・ランディング〈でもん・らんでぃんぐ〉
クリザリッド中ボスバージョンの必殺技の1つ。空中からキックで襲撃する技。
【参】→クリザリッド

●テュホン・レイジ〈てゅほん・れいじ〉
クリザリッドの必殺技の1つ。足で竜巻を起こして相手に放つ。飛び道具を無効化する力もある。
【参】→クリザリッド

●テリー・ボガード〈てりー・ぼがーど〉
餓狼伝説チームのメンバー。アンディ・ボガードの兄。父・ジェフボガードの敵を討つためにストリートファイトで身を立て、ギース・ハワードと宿命の戦いを繰り広げた。サウスタウンのヒーローといえば彼のことをさす。
【参】→アンディ・ボガード→餓狼伝説チーム

●天使〈てんし〉
ウィップの嫌いなもの。こんな物も嫌い。
【参】→ウィップ

●天地覇煌拳〈てんち・はおうけん〉
リョウ・サカザキの超必殺技の1つ。気を拳に集中し一撃必殺の打撃を加える。
【参】→リョウ・サカザキ

【と】

●藤堂香澄〈とうどう・かすみ〉
女性格闘家チームのメンバー。KOF'96以来の出場となる。行方不明の父を捜しているが、相変わらず消息不明。探している途中、シャンフェイに食い逃げと勘違いされて一悶着しているところにキンググ、マリーが通りがかり、チームに参加することになった。
【参】→キング→女性格闘家チーム→ブルー・マリー→李香緋

●藤堂流古武術〈とうどうりゅう・こぶじゅつ〉
藤堂香澄の格闘スタイル。彼の父である藤堂竜白が創始者。合気道を基本とした技を多く持つ武術。創始者の竜白は行方不明。
【参】→合気道→藤堂香澄

●通り魔蹴り〈とおりま・げり〉
チョイ・ボンゲの特殊技。前転しながらカカト落としで攻撃する。『クラックシュート』に似ているが、正式名が決まる以前は『チョイクラック』と呼ばれていた。
【参】→クラックシュート→チョイ・ボンゲ

●桃花鳥つぶて〈とき・つぶて〉
不知火舞の必殺技の1つ。地上入力からの『ムササビの舞』から追加入力で出すことができる。空中の間合い内に入った相手を両足で挟み込み、投げる技。
【参】→不知火舞→ムササビの舞

●毒咬み〈どくがみ〉
草薙京-2の必殺技の1つ。踏み込んでフック攻撃をする京の『百拾五式・毒咬み』と、その特性はほとんど変わらない。連続入力による連続必殺技も同じものを持つ。
【参】→草薙京→草薙京-2→百拾五式・毒咬み

●巴投げ〈ともえ・なげ〉
①リョウ・サカザキのDボタン投げ。
②椎拳崇のDボタン投げ。どちらも文字通りの巴投げをする。
【参】→椎拳崇→リョウ・サカザキ

●友達〈ともだち〉
ユリ・サカザキの大切なもの。『龍虎の拳2』のEDで

はその一部を見ることができる。
【参】→ユリ・サカザキ

●トラップキック〈とらっぷ・きっく〉
キングの特殊技の1つ。踏み込んでのカカト落とし。
【参】→キング

●トラップショット〈とらっぷ・しょっと〉
キングの必殺技の1つ。両足で相手を蹴り上げ、連続蹴りを見舞う。
【参】→キング

●トラップラッシュ〈とらっぷ・らっしゅ〉
キングのストライカー動作。スライディングキックで相手の足下をすくい、膝蹴り→蹴り上げ→両足での蹴り上げ攻撃を加える。
【参】→キング→ストライカー

●トリガーデータ〈とりがー・でーた〉
クローン京を一斉に稼働させることができるパスワードデータ。『人を殺す』という概念をデータにしたもので、クリザリッドのバトルスーツからダイレクトに転送されるはずだった。このデータがなければ、クローン京は自分たちの持つ戦闘ポテンシャルを全く発揮することができない。
【参】→クリザリッド→クローン京

●努力〈どりょく〉
草薙京の嫌いなもの。まんざら日頃していることを努力ととらえていないだけかもしれない。
【参】→草薙京

●トルネードキック〈とるねーど・きっく〉
キングの必殺技の1つ。膝蹴りで浮かせた相手に、連続で回し蹴りをくらわせながら空中に打ち上げる技。
【参】→キング

●トローリング〈とろーりんぐ〉
テリー・ボガードの趣味。サウスタウンが海に面しているところからもうなずける。
【参】→テリー・ボガード

【な】

●ナイフコレクション〈ないふ・これくしょん〉
ラルフの趣味。戦闘用、野外用、はてはツールナイフまでと、かなりの種類のものを所有している。
【参】→ラルフ

●投げっぱなしジャーマン〈なげっぱなし・じゃーまん〉
クラークのCボタン投げ。相手の背後に回り、後方に投げ飛ばす。
【参】→クラーク

●ナスさん〈なす・さん〉
芸能活動もしている麻宮アテナのマネージャー。KOF'96ではステージ内に彼の姿を見ることができる。
【参】→麻宮アテナ

●納豆〈なっとう〉
マキシマの嫌いなもの。コメントを求めたところ、『あんなものは貴族の食うもんじゃない！』とのこと。貴族…？
【参】→マキシマ

●納豆スパゲティ〈なっとう・すぱげてぃ〉
アンディ・ボガードの好きな食べ物。おそらくダシ味系のスパゲティと思われるが、違う味付けなら、ぜひ教えてほしい。
【参】→アンディ・ボガード

●七枷社〈ななかせ・やしろ〉
オロチ八傑集・四天王の1人。大地の力を司る。通り名は『乾いた大地の社』。
【参】→オロチ四天王→オロチ八傑集→乾いた大地

●七拾五式・改〈ななじゅうごしき・かい〉
①草薙京の必殺技の1つ。前に踏み出して交互に蹴りを出す。連環腿。②草薙京－1の必殺技の1つ。特性は同じ。また草薙京－2とともにストライカー動作でも、この技を使用する。
【参】→草薙京→草薙京－1→草薙京－2→ストライカー

●七瀬〈ななせ〉
草薙京－2の必殺技の1つ。『荒咬み』からの連携である『九傷』から連続コマンド入力を行うことによって発生する。特性は京の『百弐拾五式・七瀬』と同じで、前方に蹴りを出すもの。
【参】→荒咬み→草薙京→草薙京－2→百弐拾五式・七瀬

●ナパームストレッチ〈なぱーむ・すとれっち〉
クラークの必殺技の1つ。空中にいる相手に飛びついて背後に組み付き、そのまま落下することで大ダメージを与える。
【参】→クラーク

●那夢波〈なんば〉
李香緋の必殺技の1つ。両手に送り込んだ気で相手に打撃を加える。
【参】→李香緋

●なめくじ〈なめくじ〉
クラーク、テリー・ボガードともに苦手としているもの。あまり得意な人はいないが。
【参】→クラーク→テリー・ボガード

●奈落落とし〈ならく・おとし〉
草薙京－2の特殊技の1つ。京の『外式・奈落落とし』とほぼ同じ技。
【参】→草薙京→草薙京－2→外式・奈落落とし

【に】

●二階堂紅丸〈にかいどう・べにまる〉
新主人公チームのメンバー。シューティングの天才であると同時に、雷をも操る格闘家。オロチ戦直後に草薙京とは別れ、1人で海外の格闘大会を渡り歩いていた。スペシャルチームのメンバーとして、真吾とともに招待選手扱いで出場することになったが、全ては草薙京をおびき寄せるためのネスツの罠だった。
【参】→オロチ→草薙京→新主人公チーム→ネスツ→矢吹真吾

●ニーアサルト〈にー・あさると〉
K'（ケイ・ダッシュ）の特殊技の1つ。跳び膝蹴り。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●ニーストライク〈にー・すとらいく〉
K'（ケイ・ダッシュ）のDボタン投げ。相手をつかんで膝蹴りでたおす。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●肉〈にく〉
八神庵の好きな食べ物。焼いても生でもなんでも来い。
【参】→八神庵

●肉まん〈にくまん〉
椎拳崇の好きな食べ物。何がなんでも肉まんが好き。ピザまんやカレーまんの類は邪道といい切っている。
【参】→椎拳崇

●肉まん4U〈にくまん・ふぉー・ゆー〉
椎拳崇のストライカー動作。一定距離内にいる味方の体力を回復する。
【参】→椎拳崇→ストライカー

●二段足刀蹴り〈にだん・そくとう・げり〉
ロバート・ガルシアの特殊技の1つ。スライディングキックで相手の足下を攻撃した後、さらに腹部を蹴り上げる。
【参】→ロバート・ガルシア

●日曜大工〈にちよう・だいく〉
リョウ・サカザキの趣味。
【参】→リョウ・サカザキ

●弐百拾弐式・琴月 陰〈にひゃくじゅうにしき・ことつき いん〉
八神庵の必殺技の1つ。相手との間合いを詰めて、鳩尾を強打し、ひるんだ所を叩き伏せる。
【参】→八神庵

●弐百拾弐式・琴月・未完成〈にひゃくじゅうにしき・ことつき・みかんせい〉
矢吹真吾の必殺技の1つ。京の『弐百拾弐式・琴月 陽』をまねたもの。タックルした後、両拳で叩き伏せる。
【参】→矢吹真吾

●二百年に一度の凶日〈にひゃくねんに・いちどの・きょうじつ〉
包の集落で二百年に一度の周期でやってくるといわれている凶日のこと。包が生まれたのは7月18日。したがってこの日が凶日ということになる。この日に生まれた包は集落に将来災いを呼ぶとして殺されかけた。それを不憫に思った父親が包を連れて集落を逃げ出し、現在にいたっている。また、包はこの日、出生と同時に母親を失っている。かたや広末涼子の誕生日も7月18日。人の運命とはかくも違うものなのか…。
【参】→包

●νサイコリフレクター〈にゅう・さいこ・りふれくたー〉
麻宮アテナの必殺技の1つ。『サイコリフレクター』を強ボタン入力で出すと、この技に変化する。サイコリフレクターのようにフィールド形成はもちろんのこと、さらにその周囲をサイコボールで覆うことによって、反射能力と攻撃能力をアップしている。
【参】→麻宮アテナ→サイコリフレクター

【ぬ】

●鵺摘み〈ぬえつみ〉
草薙京－2の必殺技の1つ。『荒咬み』の連続入力技『八

錆』から連続入力することで出すことができる。京の『九百拾式・鵺摘み』のように技単体で出すことはできない。したがって特性も異なり、ガードポイントはもっておらず、相手のガードを弾くのみとなっている。技単体のデータが複雑だったためか、完全なコピーはできなかったと思われる。
【参】→荒咬み→九百拾式・鵺摘み→草薙京→八錆

【ね】

●ネガティブ・アンギッシュ〈ねがてぃぶ・あんぎっしゅ〉
クリザリッド・中ボスバージョンの必殺技の1つ。貫通力の高い弾を発射する。
【参】→クリザリッド

●ネコ〈ねこ〉
ブルー・マリーの嫌いなもの。犬好きだからということか?
【参】→ブルー・マリー

●ネスツ〈ねすつ〉
謎の秘密結社。京達がオロチと闘っているときにすでに存在していた。全ての動向を監視しつつ、自分たちが表舞台に経つタイミングを計っていたと考えられる。組織の全容、構成員などどれをとっても謎が多い。多少の手がかりはK'(ケイ・ダッシュ)、マキシマ、ウィップ、クリザリッドが握っていたと考えられるが、K'(ケイ・ダッシュ)、マキシマは行方不明、ウィップはその素性を明らかにしていない。さらにクリザリッドにいたってはすでに死亡していることから、つかめるものはほとんどないに等しい。まずは足がかりとして、世界の新秩序たることを目標としているようだが、その先にどういうビジョンを持っているのかはまったくの謎である。
【参】→ウィップ→K'(ケイ・ダッシュ)→クリザリッド→マキシマ

●ねりチャギ〈ねりちゃぎ〉
キム・カッファンの特殊技の1つ。カカト落とし。
【参】→キム・カッファン

【の】

●ノーザンライトボム〈のーざんらいと・ぼむ〉
ラルフのDボタン投げ。相手を逆さに抱え上げ、頭から地面にたたき落とす。
【参】→ラルフ

【は】

●バーチカルアロー〈ばーちかる・あろー〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。蹴り上げの対空技。至近距離でヒットした場合には出かかりの膝蹴りもヒットする。技がヒットした際、追加コマンド入力で『M・スナッチャー』に移行する。
【参】→M・スナッチャー→ブルー・マリー

●ハートアタック〈はーと・あたっく〉
レオナの必殺技の1つ。イヤリング型爆弾を相手に仕掛け、無線装置で爆発させる。『イヤリング爆弾・2』。
【参】→イヤリング爆弾・1→イヤリング爆弾・2→レオナ

●バーニングSHINGO〈ばーにんぐ・しんご〉
矢吹真吾の超必殺技の1つ。『百拾四式・荒咬み・未完成』で突進。さらに連打コンビネーションで攻撃する。
【参】→百拾四式・荒咬み・未完成→矢吹真吾

●バーンナックル〈ばーん・なっくる〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。相手まで一気に距離を詰めながら放つストレートパンチ。
【参】→テリー・ボガード

●ハイアングルゲイザー〈はいあんぐる・げいざー〉
テリー・ボガードの超必殺技の1つ。タックルの後アッパーで相手を打ち上げ、落下してくる相手に『パワーゲイザー』でフィニッシュする。
【参】→テリー・ボガード→パワーゲイザー

●排氣撃〈はいきげき〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。回転足払いで描いた『弧』の軌道から衝撃波を放つ。技を弱コマンドで入力した後にボタンを押しっぱなしにすることで『狙鷲陣』の体制を取ることができる。
【参】→ジョン・フーン→狙鷲陣

●バイクツーリング〈ばいく・つーりんぐ〉
マキシマの趣味。乗るバイクは『EXCELSIOR HENDERSON・SUPER-X』。
【参】→EXCELSIOR HENDERSON『SUPER-X』→マキシマ

●バイス〈ばいす〉
オロチ八傑集の1人。オロチ覚醒までは、その素性を隠し、『ルガール・バーンシュタイン』の秘書として潜伏していたが、ルガールが消滅した後、同じく八傑集の1人『マチュア』とともに『八神庵』とチームを結成、八神の動きを監視していた。暴走した八神によって、マチュア共々殺害されている。
【参】→オロチ→オロチ八傑集→マチュア→八神庵→ルガール・バーンシュタイン

●ハイデルン〈はいでるん〉
怒チームメンバーをはじめとする、傭兵部隊を取りまとめるコマンダー。KOFに直属の怒チームを送り、潜入捜査を指揮、『プロジェクト・クリザリッド』で配置されたクローン京の活動を阻止した。アックス小隊にいたウィップをチームにスカウトしたのも彼である。レオナの養父。
【参】→アックス小隊→怒チーム→ウィップ→KOF→プロジェクト・クリザリッド→ラルフ→レオナ

●ハイデルンインフェルノ〈はいでるん・いんふぇるの〉
レオナの空中投げ。ハイデルンの空中投げと名前は同じ。見た目が違うところから、技の概念だけを継承して、実際の技はレオナ流にアレンジしていると考えられる。
【参】→ハイデルン→レオナ

●ハイデルン流暗殺術〈はいでるんりゅう・あんさつじゅつ〉
ハイデルンの格闘スタイル。怒チームのメンバーには一様にこの術が施されている。
【参】→ハイデルン

●包〈ぱお〉
サイコソルジャーチームのメンバー。KOF'99から新加入した。出生地などは不明。流れ流れて、ある住職の元に引き取られたが、包の潜在能力が超能力であることに気付いた住職が、鎮元斎の元に預け現在に至っている。武道は鎮から、超能力に関してはアテナ達から教わり、今回は腕試しもかねて大会参加した。秘めている力は未知数としか言いようがないが、その力の裏には、拳崇の力に起こった異常が密接に絡んでいるようにも思われる。
【参】→麻宮アテナ→サイコソルジャーチーム→椎拳崇→住職→鎮元斎

●覇王至高拳〈はおう・しこうけん〉
タクマ・サカザキの超必殺技の1つ。より修練を積んだ『覇王翔吼拳』。ボタンを押している間は発射タイミングをコントロールできる所などから、その片鱗がうかがえる。
【参】→タクマ・サカザキ→覇王翔吼拳

●覇王翔吼拳〈はおう・しょうこうけん〉
リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、ユリ・サカザキの超必殺技の1つ。両手の平に気を集中し、巨大な気弾を相手に打ち放つ技。ユリのものは、リョウ、ロバートとは異なり、虎煌拳をコマンド入力してから、ボタンのため押しで出すことができる。
【参】→虎煌拳→リョウ・サカザキ→ロバート・ガルシア→ユリ・サカザキ

●破顔撃〈はがん・げき〉
チャン・コーハンのCボタン投げ。技名からすると、相手の顔を狙った頭突き攻撃と考えられる。
【参】→チャン・コーハン

●覇気脚〈はき・きゃく〉
キム・カッファンの必殺技の1つ。相手の足下に震脚し、衝撃波で攻撃する。
【参】→キム・カッファン

●白米〈はくまい〉
タクマ・サカザキの好きな食べ物。これとセットで味噌汁も好物。やはり日本人。
【参】→タクマ・サカザキ→味噌汁

●爆裂拳〈ばくれつ・けん〉
ジョー・ヒガシの必殺技の1つ。無数のパンチで相手にダメージを与える。追加コマンド入力で『爆裂フィニッシュ』に移行する。
【参】→ジョー・ヒガシ→爆裂フィニッシュ

●爆裂ハリケーンタイガーカカト〈ばくれつ・はりけーん・たいがー・かかと〉
ジョー・ヒガシの超必殺技の1つ。乱舞技だが、技の順番は、爆裂拳→ハリケーンアッパー→タイガーキック→黄金のカカトと、技名通りに連続していく。
【参】→黄金のカカト→ジョー・ヒガシ→タイガーキック→ハリケーンアッパー→爆裂拳

●爆裂フィニッシュ〈ばくれつ・ふぃにっしゅ〉
ジョー・ヒガシの必殺技の

1つ。『爆裂拳』からの追加コマンド入力で発生する。弱で入力すれば下段ガード不可の肘攻撃で、強ならばハイキック攻撃が出る。
【参】→ジョー・ヒガシ→爆裂拳

●バスケットボール〈ばすけっと・ぼーる〉
テリー・ボガードの得意スポーツ。かなり好きだと言うところは『パワーダンク』といった技名からも伺うことができる。
【参】→テリー・ボガード→パワーダンク

●パスタ〈ぱすた〉
二階堂紅丸の好きな食べ物の1つ。炭水化物は燃焼効率がいいところから考えても納得できる。
【参】→二階堂紅丸

●バスタースルー〈ばすたー・するー〉
テリー・ボガードのDボタン投げ。相手の襟元をつかみ、背負い投げする。
【参】→テリー・ボガード

●バターサンドクラッカー〈ばたー・さんど・くらっかー〉
クリザリッドの好きな食べ物。バターの銘柄にこだわりはないが、クラッカーに関しては『リッツ』というこだわりがある。
【参】→クリザリッド

●八拾八式〈はちじゅうはち・しき〉
草薙京の特殊技の1つ。相手の下段に対する二段蹴り攻撃。まず相手のすねを狙い、足を変えてすかさず横膝を狙う。
【参】→草薙京

●はちまき〈はちまき〉
ジョー・ヒガシが大切にしているもの。日本からタイに渡るときにおばあちゃんにもらった物で、この世に1つしかない。
【参】→ジョー・ヒガシ

●はちみつ〈はちみつ〉
ウィップの好きな食べ物。ネスツを抜け出してから初めて口にした甘いものだった。
【参】→ウィップ

●バックドロップ・リアル〈ばっくどろっぷ・りある〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。『リアルカウンター』からの連続入力で相手の後ろに回り込み、バックドロップ攻撃を加える。
【参】→ブルー・マリー→リアルカウンター

●バッタ〈ばった〉
麻宮アテナの嫌いなもの。以前、顔に向かって飛びかかられたことがあり、その時に迫ってきた顔がとても怖くて忘れられないという理由から。

●釟鉄〈はつがね〉
草薙京のCボタン投げ。相手をつかんでから肘で体を崩し、裏拳で打撃を加える。矢吹真吾、草薙京－1、2のCボタン投げも同じ技だが、真吾は物真似、京－1、2はコピー技。『釟』という字には金属を鍛えるという意味がある。
【参】→草薙京→草薙京－1→草薙京－2→矢吹真吾

●罰詠み〈ばつよみ〉
草薙京－2の必殺技の1つ。『毒咬み』からの連携である『罪詠み』から追加コマンド入力で発生する。技特性は、オリジナルである草薙京の『四百弐式・罰詠み』とほとんど変わらない。
【参】→草薙京→毒咬み→罪詠み→四百弐式・罰詠み

●バトルアビリティ〈ばとる・あびりてぃ〉
KOF99で採用した新スコアシステム。ただ得点を計上するだけでなく、わかりやすい桁数と、把握しやすい得点幅によって、プレイヤーにも対戦内容を振り返られるようにしている。

●バトルスーツ〈ばとる・すーつ〉
クリザリッドが着用していた特殊スーツ。自身に与えられたダメージや攻撃パターンを数値化し、トリガーデータとして圧縮、クローン京に転送することができる。中ボスバージョンの時に着用していたコートは、相手の攻撃パターンの分析を重視したもので、様々な攻撃から身を守るプロテクター要素も強いものとなっている。ボスバージョンのスーツは、ベルト状のパーツの繊維内にデータを数値化することができるチップが内蔵されており、データを瞬時に転送することが可能となっている。
【参】→クリザリッド→クローン京

●羽根つき〈はねつき〉
不知火舞の得意スポーツ。年がら年中やっているのだろうか？
【参】→不知火舞

●母親仕込みのお稽古〈ははおやじこみの・おけいこ〉
藤堂香澄の嫌いなもの。具体的には日舞、華道、茶道。
【参】→藤堂香澄

●ハマダ軍曹〈はまだ・ぐんそう〉
傭兵部隊の支給品回りの一切を取り仕切る人。怒チームをはじめとする傭兵部隊の装備品は彼の管理の元で支給される。
【参】→怒チーム

●早見優のデビューアルバム〈はやみ・ゆう・の・でびゅー・あるばむ〉
椎拳崇の大切なもの。
【参】→椎拳崇

●ハリケーンアッパー〈はりけーん・あっぱー〉
ジョー・ヒガシの必殺技の1つ。アッパーのパンチ力で風を起こし、小さい竜巻を起こす。この技の強化版が『スクリューアッパー』。ハリケーンなのに竜巻という訳はこれいかに？　だって直訳したら『暴風アッパー』なんだもの。
【参】→ジョー・ヒガシ→ハリケーンアッパー

●バリバリバルカンパンチ〈ばりばり・ばるかん・ぱんち〉
ラルフの超必殺技の1つ。ガトリングアタックで突進後、バルカンパンチの連打を浴びせる。MAX版ではアッパーの連打でフィニッシュする。
【参】→ガトリングアタック→バルカンパンチ→ラルフ

●バルカンパンチ〈ばるかん・ぱんち〉
ラルフの必殺技の1つ。炎をまとったパンチの連打技。ラルフの場合、炎を操るというよりはパンチの摩擦熱で火をおこすというイメージが強い。
【参】→ラルフ

●パワーアップモード〈ぱわーあっぷ・もーど〉
パワーゲージを3本消費することで選択できるモードの総称。アーマーモードとカウンターモードの2種類があり、どちらかを選択して使用することができる。
【参】→アーマーモード→カウンターモード

●パワーウェイブ〈ぱわー・うぇいぶ〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。拳を地面に叩きつけ、衝撃波を相手に撃ち放つ。
【参】→テリー・ボガード

●パワーゲージ〈ぱわー・げーじ〉
対戦時、攻撃動作を取ったり、相手の攻撃を防御することで溜まっていくゲージ。ゲージを消費することで、ガードキャンセル動作や超必殺技、パワーアップモードの使用が可能となる。
【参】→ガードキャンセル→パワーアップモード

●パワーゲイザー〈ぱわー・げいざー〉
テリー・ボガードの超必殺技の1つ。拳を地面に叩きつけ、衝撃波を一気に吹き上がらせて攻撃する。ゲイザー（正しくはガイザー：geyser）とは『間欠泉』を意味する。
【参】→テリー・ボガード

●パワーシュート〈ぱわー・しゅーと〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。フックから回転回し蹴りで相手にダメージを与えるコンビネーション技。フィニッシュを蹴りではなくストレートパンチで行うものは『パワードライブ』。
【参】→テリー・ボガード→パワードライブ

●パワーダンク〈ぱわー・だんく〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。『パワーチャージ』からの追加コマンド入力で出すことができる。膝で相手を蹴り上げ、浮いたところをパンチで叩き伏せる。
【参】→テリー・ボガード→パワーチャージ

●パワーチャージ〈ぱわー・ちゃーじ〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。相手にタックルする。追加コマンド入力で浮いた相手に『パワーダンク』でダメージを与えることができる。
【参】→テリー・ボガード→パワーダンク

●パワードライブ〈ぱわー・どらいぶ〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。フックから体を回転させ、さらにストレートパンチで相手にダメージを与えるコンビネーション技。
【参】→テリー・ボガード

●バンカーバスター〈ばんかー・ばすたー〉
マキシマの超必殺技の1つ。腕部の全内蔵火薬の爆発力で自分を打ち上げ、一種の質量弾となって相手の頭上めがけて落下する技。
【参】→マキシマ

●半月斬〈はんげつ・ざん〉
キム・カッファンの必殺技の1つ。相手に飛び込んでひねりを加えながら、両足のカカトで攻撃する技。軌道が半月であることからこの名がついている。対空中の回転数が1回多い技がジョン・フーンの『満月斬』。
【参】→キム・カッファン→ジョン・フーン→満月斬

●パンダ〈ぱんだ〉
鎮元斎の嫌いなもの。見た目と裏腹にどう猛なところが嫌い。
【参】→鎮元斎

●バンド〈ばんど〉
八神庵の趣味。庵はベーシスト。使用しているベースは『リッケンバッカー』のもの。
【参】→八神庵

●反動撃〈はんどう・げき〉
ジョン・フーンのCボタン投げ。前蹴りで相手を突き飛ばす。
【参】→ジョン・フーン

●反動三段蹴り〈はんどう・さんだん・げり〉
二階堂紅丸の必殺技の1つ。居合い蹴りから追加コマンド入力で出せるキックコンビネーション技。後ろ中段回し蹴りの後にサマーソルトキックでダメージを与える。
【参】→二階堂紅丸

●万泊後宴〈ばんぱく・こうえん〉
李香緋の必殺技の1つ。相手をつかんで回転し、自分と相手の位置を変える技。追加コマンド入力で『衛氣守炮』攻撃が可能。
【参】→衛氣守炮→李香緋

●ハンマーアーチ〈はんまー・あーち〉
ブルー・マリーの特殊技の1つ。飛び込んで両拳を叩き下ろす。
【参】→ブルー・マリー

●ハンマーパンチ〈はんまー・ぱんち〉
テリー・ボガードの特殊技の1つ。踏み込んで相手の下段ガードを崩すパンチを出す。
【参】→テリー・ボガード

【ひ】

●B級ゲーム〈びーきゅう・げーむ〉
包の大切にしているもの。12タイトルある。
【参】→包

●ヒートドライブ〈ひーと・どらいぶ〉
K'（ケイ・ダッシュ）の超必殺技の1つ。拳に爆発力を集中して突進し、ふれた相手に一気に放出する。ボタンだめで、技を出すタイミングをコントロールでき、MAX版で、ため時間を最大にするとガード不可の超必殺技になる。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●ビーフカップ〈びーふ・かっぷ〉
ブルー・マリーの好きな食べ物。要するに牛丼のこと。
【参】→ブルー・マリー

●ビーフジャーキー〈びーふ・じゃーきー〉
K'（ケイ・ダッシュ）の好きな食べ物。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●ピーターラビットのティーセット〈ぴーたーらびっと の・てぃー・せっと〉
麻宮アテナの大切にしているものの1つ。構成はカップ&ソーサー、ミルクピッチャーのセット。
【参】→麻宮アテナ

●飛燕斬〈ひえん・ざん〉
キム・カッファンの必殺技の1つ。サマーソルトキック。
【参】→キム・カッファン

●飛燕疾風脚〈ひえん・しっぷうきゃく〉
リョウ・サカザキ、タクマ・サカザキの必殺技の1つ。空中二段蹴り。一段目は跳び蹴りで相手との距離を詰め、二段目は、一段目の蹴り足を軸にした回し蹴りを放つ。利き足の違いからか、リョウとタクマでは1発目の蹴り足が異なる。
【参】→タクマ・サカザキ→リョウ・サカザキ

●飛燕疾風拳〈ひえん・しっぷうけん〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。『ユリちょうナックル』はユリが命名したもの。拳を前に突きだして相手に突進する。KOF'99からは、さらにアレンジが加わり、ボタンのため押しで技を出すタイミングをコントロールでき、ため押しの間は腕を回すアクションをとる。腕には当たり判定がある。
【参】→ユリ・サカザキ→ユリちょうナックル

●飛燕旋風脚〈ひえん・せんぷうきゃく〉
①ユリ・サカザキの必殺技の1つ。『ユリちょう回し蹴り』。連続する空中回し蹴り攻撃。
②ロバート・ガルシアの必殺技の1つ。連続する空中回し蹴り攻撃。『飛燕疾風脚』との違いは蹴り足の1発目から回し蹴りというところ。
【参】→飛燕疾風脚→ユリ・サカザキ→ユリちょうアッパー→ロバート・ガルシア

●飛燕鳳凰脚〈ひえん・ほうおうきゃく〉
ユリ・サカザキの超必殺技の1つ。相手に向かって突進し、無数の蹴りを繰り出す。
【参】→ユリ・サカザキ

●飛燕龍神脚〈ひえん・りゅうじんきゃく〉
ロバート・ガルシアの特殊技の1つ。弱と強では蹴りの角度が異なる。
【参】→ロバート・ガルシア

●飛燕烈孔〈ひえん・れっこう〉
ユリ・サカザキの超必殺技の1つ。『ユリちょうアッパー』の強化版。
【参】→ユリ・サカザキ→ユリちょうアッパー

●飛援烈孔〈ひえん・れっこう〉
ユリ・サカザキのストライカー動作。味方のパワーゲージを増加させる。相手が間合いにいた場合は『飛燕裂孔』に変化する。
【参】→ストライカー→飛燕裂孔→ユリ・サカザキ

●光〈ひかり〉
闘いに敗れたクリザリッドに降り注いだ光。正体は不明だが、『プロジェクトクリザリッド』を指揮していた黒幕と考えられる。
【参】→クリザリッド→プロジェクトクリザリッド

●挽蛇〈ひきだ〉
包の特殊技の1つ。空中入力で真下へ頭突き攻撃を与える。
【参】→包

●ひき逃げ〈ひき・にげ〉
チャン・コーハンの特殊技。鉄球を前に突きだし、ヘッドスライディングする。
【参】→チャン・コーハン

●ビクトル投げ〈びくとる・なげ〉
ブルー・マリーのCボタン投げ。倒した相手の腹部に肘撃ち攻撃する。
【参】→ブルー・マリー

●飛虎撃〈ひこげき〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。『猟虎陣』からの追加コマンド入力で出すことができる。フラミンゴの状態からジャンプしてカカト落とし攻撃を加える。
【参】→ジョン・フーン→猟虎陣

●ひざ地獄〈ひざ・じごく〉
ジョー・ヒガシのCボタン投げ。首相撲の状態に持ち込み、相手の腹部に連続で膝蹴りする技。
【参】→ジョー・ヒガシ

●肘当て〈ひじ・あて〉
藤堂香澄の特殊技。下方への肘打ちの後に裏拳で攻撃する。
【参】→藤堂香澄

●飛車落とし〈ひしゃ・おとし〉
タクマ・サカザキの特殊技の1つ。手刀攻撃。相手の弾をうち消すこともできる。
【参】→タクマ・サカザキ

●飛翔脚〈ひしょう・きゃく〉
キム・カッファン、チョイ・ボンゲの必殺技の1つ。空中入力の必殺技で、コマンド入力後、相手に向かっていき、連続の踏みつけ攻撃を行う。
【参】→キム・カッファン→チョイ・ボンゲ

●飛昇脚〈ひしょう・きゃく〉
キム・カッファンのストライカー動作。上空から相手を急襲し、踏みつけ攻撃がヒットした相手を蹴り上げる。
【参】→キム・カッファン→ストライカー

●飛翔空裂斬〈ひしょう・くうれつざん〉
チョイ・ボンゲの必殺技の1つ。一旦飛び退いて距離をとり、爪を前に出して回転しながら相手を襲う技。追加入力で方向を変更することもできる。
【参】→チョイ・ボンゲ

●飛翔拳〈ひしょう・けん〉
アンディ・ボガードの必殺

技の1つ。手の平に気を集中して一気に放つ技。別バージョン技に『激・飛翔拳』がある。
【参】→アンディ・ボガード→激・飛翔拳

●必殺忍蜂〈ひっさつ・しのびばち〉
不知火舞の必殺技の1つ。横転で撹乱しながら距離を詰め、相手に突進の肘攻撃を与える。超必殺技版が『超必殺忍蜂』。
【参】→不知火舞→超必殺忍蜂

●ビットスルー〈びっと・するー〉
麻宮アテナのCボタン投げ。サイキックスルーと同じく、場に引き寄せた相手を空中で回転させて投げる。
【参】→麻宮アテナ→サイキックスルー

●ビデオゲーム〈びでお・げーむ〉
テリー・ボガードの趣味の1つ。
【参】→テリー・ボガード

●ビデオ鑑賞〈びでお・かんしょう〉
藤堂香澄の趣味。特にホラー物を好んで見る。
【参】→藤堂香澄

●百壱式・朧車・未完成〈ひゃくいちしき・おぼろぐるま・みかんせい〉
矢吹真吾の必殺技の1つ。京の『百壱式・朧車』をまねた物で、回し蹴りで相手を蹴り上げるが、フィニッシュまではうまくいかない。その証拠に、弱では一度蹴り上げるだけ、強ではフィニッシュを出せない、もしくはフィニッシュを出し損ねて頭から落ちたりする。草薙京－1の『朧車』の方はほぼ完全な形で技をコピーしている。
【参】→草薙京→草薙京－1→朧車

●百式・鬼焼き〈ひゃくしき・おにやき〉
草薙京、八神庵の必殺技の1つ。上空に炎を巻き起こし攻撃する対空技。強と庵の出す技の違いは炎の色にある。
【参】→草薙京→八神庵

●百式・鬼焼き・未完成〈ひゃくしき・おにやき・みかんせい〉
矢吹真吾の必殺技の1つ。京の『百式・鬼焼き』をまねた物。炎は出ないため完全に打撃技でしかない。よくやっているとは思う。
【参】→百式・鬼焼き→矢吹真吾

●百拾五式・毒咬み〈ひゃくじゅうごしき・どくがみ〉
草薙京の必殺技の1つ。相手にフックと炎でダメージを与える。追加コマンド入力で『四百壱式・罪詠み』に連携することができる。
【参】→草薙京→四百壱式・罪詠み

●百拾五式・毒咬み・未完成〈ひゃくじゅうごしき・どくがみ・みかんせい〉
矢吹真吾の必殺技の1つ。京の『百拾五式・毒咬み』をまねた物で、これもまたフックでしかない。
【参】→草薙京→矢吹真吾

●百拾四式・荒咬み〈ひゃくじゅうよんしき・あらかみ〉
草薙京の必殺技の1つ。相手にフックと炎でダメージを与える技だが、『百拾五式・毒咬み』とは逆の腕で攻撃を行う。追加コマンド入力で派生することのできる攻撃も異なり、この技からは『百弐拾八式・九傷』、『百弐拾七式・八錆』もしくは『外式・砌穿ち』のいずれかへと連携することができる。
【参】→草薙京→外式・砌穿ち→百拾五式・毒咬み→百弐拾八式・九傷→百弐拾七式・八錆

●百拾四式・荒咬み・未完成〈ひゃくじゅうよんしき・あらかみ・みかんせい〉
矢吹真吾の必殺技の1つ。京の『百拾四式・荒咬み』をまねた物で、これもまた腕を変えたフックでしかないのは言うまでもなく連携技も存在しない。
【参】→草薙京→百拾四式・荒咬み→矢吹真吾

●百弐拾五式・七瀬〈ひゃくにじゅうごしき・ななせ〉
草薙京の必殺技の1つ。『百弐拾七式・八錆』あるいは『百弐拾八式・九傷』から追加コマンド入力で出せる必殺技。蹴りを突きだして相手をふっ飛ばす。『外式・砌穿ち』とならんで『百拾四式・荒咬み』に始まる連続技のフィニッシュ的要素の強い技。
【参】→草薙京→外式・砌穿ち→百拾四式・荒咬み→百弐拾八式・九傷→百弐拾七式・八錆

●百弐拾七式・八錆〈ひゃくにじゅうななしき・やのさび〉
草薙京の必殺技の1つ。『百拾四式・荒咬み』もしくは『百弐拾八式・九傷』から連続コマンド入力で出せる必殺技。叩き下ろす肘と炎で攻撃する。追加コマンド入力で『外式・砌穿ち』に連携することも可能。
【参】→草薙京→外式・砌穿ち→百拾四式・荒咬み→百弐拾八式・九傷

●百弐拾七式・葵花〈ひゃくにじゅうななしき・あおいはな〉
八神庵の必殺技の1つ。連続コマンド入力で発生するコンビネーション技の総称。ショートアッパーを交互に出し、浮かせた相手を両拳の打撃で叩き伏せる。
【参】→八神庵

●百弐拾八式・九傷〈ひゃくにじゅうはちしき・このきず〉
草薙京の必殺技の1つ。『百拾四式・荒咬み』から連続コマンド入力で出せる必殺技。アッパーと炎で相手にダメージを与える。連続コマンド入力で『百弐拾七式・八錆』、あるいは追加コマンド入力で『外式・砌穿ち』に連携することも可能。
【参】→草薙京→外式・砌穿ち→百弐拾七式・八錆

●百八式・闇払い〈ひゃくはちしき・やみばらい〉
八神庵の必殺技の1つ。相手に炎を放つ。
【参】→八神庵

●百八拾弐式〈ひゃくはちじゅうにしき〉
草薙京の超必殺技の1つ。肘打ちで相手の体勢を崩し、拳に気を集中してアッパーで一気に打ち放つ技。強で出すと、出かかりにガードポイントがある攻撃になる。また溜め押しでのタイミングコントロールも可能で、ため時間を最大にすると、ガード不能技となる。
【参】→草薙京

●昼寝〈ひるね〉
李香緋の趣味。
【参】→李香緋

●百烈びんた〈ひゃくれつ・びんた〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。ダッシュで相手に組み付いて往復ビンタ攻撃する技。
【参】→ユリ・サカザキ

●瓢箪撃〈ひょうたん・げき〉
鎮元斎の必殺技の1つ。相手に瓢箪を投げつけて攻撃する技。弱では1回だが、強は瓢箪の持ち手を変えて2回攻撃することができる。
【参】→鎮元斎

●氷柱割り〈ひょうちゅう・わり〉
リョウ・サカザキの特殊技の1つ。垂直にうち下ろす手刀。『龍虎の拳』のボーナスゲームである『氷柱割り』が技の元になっているが『ビール瓶斬り』はない。
【参】→リョウ・サカザキ→ロバート・ガルシア

●ピヨリ〈ぴより〉
プレイヤーキャラが気絶状態にあること。

●ビリヤード〈びりやーど〉
キングとジョン・フーンの得意スポーツ。
【参】→キング→ジョン・フーン

【ふ】

●ファーストフード〈ふぁーすと・ふーど〉
テリー・ボガードの好きな食べ物。『餓狼伝説シリーズ』ではパオパオカフェでホットドッグを食べるシーンなどがある。
【参】→テリー・ボガード

●ファイナルマキシマランチャー〈ふぁいなる・まきしま・らんちゃー〉
マキシマの腕部に内蔵されている重火器。1回の射撃で絶大な殺傷能力を持つ。発射機構にもダメージを与えるために、1回の射撃ごとにメンテナンスを必要とするコストパフォーマンス無視の兵器。したがって一撃離脱のシチュエーション以外で使用することはまずない。クリザリッドとの対戦後、基地を抜け出すのを妨害するネスツ戦闘員を一掃するために使用した。
【参】→クリザリッド→マキシマ

●ヴァルキリーショット〈ゔぁるきりー・しょっと〉
ウィップのストライカー動作。高速で鞭をふるう。
【参】→ウィップ→ストライカー

●ファンからもらった手紙〈ふぁんから・もらった・てがみ〉
麻宮アテナの大切にしているものの1つ。

【参】→麻宮アテナ

●ファンからもらったぬいぐるみ〈ふぁんから・もらった・ぬいぐるみ〉
椎拳崇の大切にしているものの1つ。ネコ型ロボットの人形とい噂がある。
【参】→椎拳崇

●Vスラッシャー〈ぶい・すらっしゃー〉
レオナの超必殺技の1つ。空中から相手めがけて急降下、手刀で相手を袈裟に斬り、さらに手首をかえして斬り上げる。手刀の軌跡が『V』になることから命名された。
【参】→レオナ

●フィッシング〈ふぃっしんぐ〉
包の趣味。渓流釣りが好き。
【参】→包

●フィッシャーマンバスター〈ふぃっしゃーまん・ばすたー〉
クラークのDボタン投げ。相手を逆さに抱え上げ、頭から落とす。
【参】→クラーク

●風車崩し〈ふうしゃ・くずし〉
不知火舞のDボタン投げ。両足で相手の頭をつかみ投げ飛ばす。
【参】→不知火舞

●ブーメランショット〈ぶーめらん・しょっと〉
ウィップの必殺技の1つ。上方に鞭を振るい、引っかかった相手をそのまま投げ飛ばす。コードネームの『SC』は『シャーク・キャスティング（Shark Casting）』の頭文字をそれぞれ取ったもの。動作が何かを釣り上げるように見えるところから命名した。
【参】→ウィップ

●フェニックスアロー〈ふぇにっくす・あろー〉
麻宮アテナの必殺技の1つ。回転する体にオーラをまとい、空中から相手めがけて突進する。弱なら突進攻撃のみ、強で出せばフィニッシュにキック動作が入る。この技の超必殺技バージョンが『フェニックスファングアロー』。
【参】→麻宮アテナ→フェニックスファングアロー

●フェニックスファングアロー〈ふぇにっくす・ふぁんぐ・あろー〉
麻宮アテナの超必殺技の1つ。『フェニックスアロー』にテレポート能力を組み合わせ、フェニックスアローの反復攻撃を相手に与える。
【参】→麻宮アテナ→フェニックスアロー

●フェニックスボム〈ふぇにっくす・ぼむ〉
麻宮アテナの特殊技の1つ。空中からヒップアタックで相手を攻撃する。
【参】→麻宮アテナ

●部下〈ぶか〉
クリザリッドが大切にしているもの。身内に冷徹になりきれないところが彼の弱さを表している。
【参】→クリザリッド

●吹きすさぶ風〈ふきすさぶ・かぜ〉
オロチ八傑集・四天王の1人、ゲーニッツの通り名。
【参】→オロチ四天王→オロチ八傑集→ゲーニッツ

●不潔な奴〈ふけつな・やつ〉
キングの嫌いな物。物というより人。特に『ジャック』をのことをさす。ジャックは『龍虎の拳』シリーズに登場している。ただゴツイだけかと思っていたら、その上に不潔がついてくるとなると最悪。
【参】→キング

●伏歩：後旋腿〈ふくほ：こうせんたい〉
李香緋の特殊技の1つ。回転足払い。
【参】→李香緋

●伏虎襲撃〈ふっこ・しゅうげき〉
ジョン・フーンのストライカー動作。『飛虎撃』で攻撃する。一定の間合い内に相手がいれば、『空砂塵』に変化する。
【参】→空砂塵→ジョン・フーン→飛虎撃

●ふっ飛ばし攻撃〈ふっとばし・こうげき〉
CDボタン同時押しで出せる攻撃動作。その名の通り、ヒットさせたら相手をふっ飛ばして距離を取ることができる。ガードキャンセル状態から出すことも可能。
【参】→ガードキャンセル

●フックショット〈ふっく・しょっと〉
ウィップの必殺技の1つ。相手の上方に鞭を引っかけ、ターザンジャンプで接近してキック攻撃する。
【参】→ウィップ

●フックバスター〈ふっく・ばすたー〉
キングのDボタン投げ。相手をつかんだ状態から膝で腹部を担ぎ上げ、後方へ投げ飛ばす。
【参】→キング

●フライングドリル〈ふらいんぐ・どりる〉
二階堂紅丸の特殊技の1つ。上空からきりもみキックで相手に攻撃する。
【参】→二階堂紅丸

●ブラックアウト〈ぶらっく・あうと〉
K'（ケイ・ダッシュ）の必殺技の1つ。脚部の強化筋肉を使って相手との距離を一気に詰める。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

●フラッシングエルボー〈ふらっしんぐ・えるぼー〉
クラークの必殺技の1つ。スリーパーリフトからの追加コマンド入力で出すことができる。追い打ちのエルボー攻撃。
【参】→クラーク→スリーパーリフト（D．D．T）

●フラッシングランチャー〈ふらっしんぐ・らんちゃー〉
クラークのストライカー動作。相手をつかみ、味方の方へ放り投げる。
【参】→クラーク

●フランケンシュタイナー〈ふらんけん・しゅたいなー〉
クラークの必殺技の1つ。相手に飛びつき両足で首をロック、エビ反りになって頭から落とす。追加コマンド入力で『フラッシングエルボー』につなぐこともできる。
【参】→クラーク→フラッシングエルボー

●ブルドッグプレス〈ぶるどっぐ・ぷれす〉
マキシマの必殺技の1つ。『ダブルボンバー』から連続コマンド入力することができる連続技。相手ののどをつかみ上げ、そのまま地面に叩き伏せる。
【参】→ダブルボンバー→マキシマ

●ブルー・マリー〈ぶるー・まりー〉
女性格闘家チームのメンバー。フリーのエージェント。開催されるKOFにキナ臭い物を感じ、キングを誘って出場した。テリーとの関係は気にしている人も多い。
【参】→キング→女性格闘家チーム→テリー・ボガード

●プロジェクトクリザリッド〈ぷろじぇくと・くりざりっど〉
ネスツが行ったクローン体への記憶移植プロジェクトのこと。実験体はプロジェクトの名称通り、クリザリッドをさす。プロジェクト自体の発動はクリザリッドには知らされずに行われていた。プロジェクトはクリザリッド死亡と同時に終了、記憶データもその際にネスツ本部に転送されている。
【参】→クリザリッド，→ネスツ

●フロントスープレックス〈ふろんと・すーぷれっくす〉
二階堂紅丸のDボタン投げ。相手の懐に潜り込んでホールドし、体を反って頭からたたき落とす。体格や筋力の問題からか、フィニッシュの際に上半身をひねり、自分にかかる相手の体重を軽減するタイプの投げ方をする。
【参】→二階堂紅丸

●噴炎口〈ふん・えん・こう〉
鎮元斎の必殺技の1つ。酔杯靠から連続コマンド入力することで発生する。飲んだ酒に火をつけて相手を攻撃する技。
【参】→酔杯靠→鎮元斎

【へ】

●ヘッドクラッシュ〈へっど・くらっしゅ〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。『リアルカウンター』から連続コマンド入力で発生する。スウィングD．D．Tに酷似。
【参】→ブルー・マリー→リアルカウンター

●ヘッドスロー〈へっど・すろー〉
ブルー・マリーのDボタン投げ。巴投げ。
【参】→ブルー・マリー

●紅丸コレダー〈べにまる・これだー〉
二階堂紅丸の超必殺技の1つだったが、KOF'99ではこのポーズをとりながらストライカー動作である『エレクトリッガー』をきめる。
【参】→エレクトリッガー→ストライカー→二階堂紅丸

●ベノムストライク〈べのむ・すとらいく〉
キングの必殺技の1つ。衝撃波をけり出す。コマンド＋Dボタンで出すと、衝撃波を

2回送り込む『ダブルストライク』に変化する。
【参】→キング→ダブルストライク

●ヘビ〈へび〉
タクマ・サカザキ、ラルフの嫌いな物。なめくじ同様、あまり好きだという人はいない。
【参】→タクマ・サカザキ→なめくじ→ラルフ

【ほ】

●鳳凰脚〈ほうおう・きゃく〉
キム・カッファンの超必殺技の1つ。一歩の踏み込みで相手までの距離を一気に詰め、乱舞に持ち込む技。
【参】→キム・カッファン

●鳳凰天舞脚〈ほうおう・てんぶ・きゃく〉
ジョン・フーンの超必殺技の1つ。空中入力技。空中から急襲し、相手を反復して蹴り上げ、浮かせた状態を保ちながら『空砂塵』でフィニッシュする。
【参】→空砂塵→ジョン・フーン

●鳳凰の舞〈ほうおうの・まい〉
不知火舞の超必殺技の1つ。背を向けた状態から高くジャンプし、体を回転させて炎をまといながら相手に突進する技。
【参】→不知火舞

●鳳凰飛天脚〈ほうおう・ひてん・きゃく〉
キム・カッファンの超必殺技の1つ。相手を高く蹴り上げて浮かせてから、カカト落としで叩き落とす技。
【参】→キム・カッファン

●鳳凰裂爪脚〈ほうおう・れっそう・きゃく〉
ジョン・フーンの超必殺技の1つ。フラミンゴの状態から、無数の蹴りを出し、それらの蹴りで発生する衝撃波で相手にダメージを与える。
【参】→ジョン・フーン

●望月酔〈ほうげつすい〉
鎮元斎の必殺技の1つ。仰向けに倒れて眠ったフリをする。追加コマンド入力で、『龍蛇反蹦』、『鯉魚反蹦』、『回転的空突拳』のいずれかの技に連携することができる。
【参】→回転的空突拳→鎮元斎→鯉魚反蹦→龍蛇反蹦

●蓬莱楽宴〈ほうらい・らくえん〉
鎮元斎のストライカー動作。時間差で『柳燐蓬莱』攻撃する。
【参】→ストライカー→鎮元斎

●暴力〈ぼうりょく〉
①K′（ケイ・ダッシュ）格闘スタイル。
②八神庵の嫌いな物。
【参】→K′（ケイ・ダッシュ）→八神庵

●ホールドラッシュ〈ほーるど・らっしゅ〉
キングのCボタン投げ。掴んだ相手の腹部に膝蹴りを与え、アッパーでふっ飛ばす。
【参】→キング

●ホキ〈ほき〉
草薙京－2の好きな食べ物。冷凍食品にある、白身魚フライの白身の原料として漁獲されている。
【参】→草薙京－2

●星占い〈ほし・うらない〉
麻宮アテナの趣味。
【参】→麻宮アテナ

●ホットミルク〈ほっと・みるく〉
包の好きな食べ物。砂糖ぬきで飲む
【参】→包

●炎のさだめ〈ほのおの・さだめ〉
オロチ八傑集・四天王であるクリスの通り名。
【参】→オロチ四天王→オロチ八傑集→クリス

●穂振〈ほのふり〉
草薙京－1の特殊技の1つ。踏み込んで肘打ちする技。
【参】→草薙京－1

●ボルテックランチャー〈ぼるてっく・らんちゃー〉
レオナの必殺技の1つ。胸の前に連続して炸裂する気弾を滞空させる技。
【参】→レオナ

【ま】

●マキシマ〈まきしま〉
新主人公チームのメンバー。体の80％を機械部品に換装されているサイボーグ。ネスツに殺された親友の敵を討つためにネスツに侵入、巻島博士の改造手術を受けた。ネスツを裏切る機会をうかがっていたが、K′（ケイ・ダッシュ）がネスツに叛逆したのをきっかけに自分も組織を出た。現在は消息不明。
【参】→K′（ケイ・ダッシュ）→新主人公チーム→ネスツ→巻島博士

●マキシマ・ギャローズ〈まきしま・ぎゃろーず〉
マキシマのストライカー動作。相手を掴んで動けなくしながら味方の方に向ける。
【参】→ストライカー→マキシマ

●巻島博士〈まきしま・はかせ〉
ネスツの開発ブロックであるネスツ第3工廠主任研究員。マキシマのサイボーグ手術を行った人物。『マキシマ』というコードネームは巻島博士の名字『巻島』と『Maximum』の複数形『Maxima』をかけて名付けたもの。
【参】→マキシマ

●マキシマリアクター〈まきしま・りあくたー〉
マキシマの心臓部に内蔵されている反応炉。巻島博士によって開発された。最高出力は10万馬力。最高出力を維持したままでの最大活動時間は180秒。
【参】→マキシマ→巻島博士

●マキシマ・リベンジャー〈まきしま・りべんじゃー〉
マキシマの超必殺技の1つ。上空高く投げ飛ばして落ちてきた相手に、頭突きをお見舞いする。MAX版では頭突きの回数が3回になる。
【参】→マキシマ

●マチュア〈まちゅあ〉
オロチ八傑集の1人。オロチ覚醒までは、その素性を隠し、『ルガール・バーンシュタイン』の秘書として潜伏していたが、ルガールが消滅した後、同じく八傑集の1人『バイス』とともに『八神庵』とチームを結成、八神の動きを監視していた。暴走した八神によって、バイス同様に殺害されている。
【参】→オロチ→オロチ八傑集→バイス→八神庵→ルガール・バーンシュタイン

●M・スパイダー〈まりーず・すぱいだー〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。スピンフォールがヒットした状態で、コマンド入力すると出すことのできる技。飛びつき腕ひしぎ逆十字固め。
【参】→スピンフォール→ブルー・マリー

●M・スナッチャー〈まりーず・すなっちゃー〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。バーチカルアローがヒットした状態で、コマンド入力すると出すことのできる技。相手の頭部を足できめた状態のまま地面に落としてダメージを与える。
【参】→バーチカルアロー→ブルー・マリー

●M・スプラッシュローズ〈まりーず・すぷらっしゅろーず〉
ブルー・マリーの超必殺技の1つ。高速で正面、背後と交互に体当たりし、相手を動けなくしたところに肘打ちや手刀のコンビネーションで上空に打ち上げていく技。
【参】→ブルー・マリー

●M・ダイナマイトスウィング〈まりーず・だいなまいと・すうぃんぐ〉
ブルー・マリーの超必殺技の1つ。跳び膝蹴りで浮かせた相手を頭から叩き落とし、背後から首をきめた状態で回転、遠心力が最大になったところで放り投げる。MAX版で出すと、バックドロップを織りまぜながらのコンビネーションをとる。
【参】→ブルー・マリー

●M・タイフーン〈まりーず・たいふーん〉
ブルー・マリーの超必殺技の1つ。相手の頭部まで駆け上がり、両足でロック、全体重をのせて倒れ込む技。MAX版だと足をロックした状態でジャンプし、高所から落としてダメージを倍増させる。
【参】→ブルー・マリー

●M・ヘッドバスター〈まりーず・へっどばすたー〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。中段当て身技。相手の通常攻撃動作をつかんで後方に投げ飛ばす。
【参】→ブルー・マリー

●M・リバースフェイスロック〈まりーず・りばーす・ふぇいすろっく〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。上段当て身技。上段および打撃系必殺技をつかんで相手を引き倒し、頭部関節をきめてフィニッシュする。
【参】→ブルー・マリー

●漫画鑑賞〈まんが・かんしょう〉
椎拳崇の趣味。一時期は『生徒諸君！』にはまっていた。
【参】→椎拳崇

●満月斬〈まんげつ・ざん〉
ジョン・フーンの必殺技。キム・カッファンの『半月斬』

に同じく、変形のカカト落としではあるが、対空中の回転数がキムの物より1回転多い。半月の倍なので満月。弱のコマンド入力で、技の終了時にBボタンを押し続けると『猟虎陣』の体制をとることができる。
【参】↓キム・カッファン↓ジョン・フーン↓半月斬↓猟虎陣

【み】

●砌穿ち〈みぎり・うがち〉
草薙京－2の必殺技の1つ。『荒咬み』からの連携である『八錆』からの追加コマンド入力で発生する打撃技。特徴は京の『外式・砌穿ち』とほぼ変わらない。
【参】↓荒咬み↓草薙京↓草薙京－2↓外式・砌穿ち↓八錆

●味噌汁〈みそしる〉
タクマ・サカザキの好きな食べ物の1つ。『白米』はこれとセット。
【参】↓タクマ・サカザキ↓白米

●ミニッツスパイク〈みにっつ・すぱいく〉
K'（ケイ・ダッシュ）の必殺技の1つ。強化された脚力を利用した跳躍で出す跳び蹴り。空中でも出すことができる。
【参】↓K'（ケイ・ダッシュ）

●ミラージュダンス〈みらーじゅ・だんす〉
キングの必殺技の1つ。相手にキックコンビネーションを叩き込む。
【参】↓キング

●ミラージュキック〈みらーじゅ・きっく〉
キングの必殺技の1つ。ダッシュして相手につっこみ、まず上段回し蹴り、さらに下段から上段へと打ち分ける連続蹴りを放つ。
【参】↓キング

【む】

●ムーンスラッシャー〈むーん・すらっしゃー〉
レオナの必殺技の1つ。しゃがんだ状態から円の軌道を描く手刀で相手を攻撃する。元々はハイデルンの必殺技。
【参】↓ハイデルン↓レオナ

●無影旋風十段脚〈むえい・せんぷう・じゅうだんきゃく〉
ロバート・ガルシアの超必殺技の1つ。回し蹴りで打ち上げた相手に無数の蹴りを放つ。『無影疾風重段脚』などの『無影～脚』シリーズの技。
【参】↓ロバート・ガルシア

●ムエタイ〈むえたい〉
ジョー・ヒガシ、キングの格闘スタイル。タイ式キックボクシング。
【参】↓キング↓ジョー・ヒガシ

●ムカデ〈むかで〉
チャン・コーハンの嫌いな物。ヘビ、なめくじ異常に好きな人はいないと思う。
【参】↓チャン・コーハン↓なめくじ↓へび

●骸突き〈むくろ・づき〉
チョイ・ボンゲの特殊技の1つ。両手の爪を相手に突き出す。相手のガードも崩すことが可能。
【参】↓チョイ・ボンゲ↓爪

●無式〈むしき〉
草薙京－2の超必殺技。京の『最終決戦奥義"無式"』をコピーした物。ある意味、草薙京－2の完成度を象徴する技。
【参】↓草薙京↓最終決戦奥義"無式"

●息子〈むすこ〉
キム・カッファンの大切にしている二人の息子のこと。名前はキム・ジェイフンとキム・ドンファン。
【参】↓キム・カッファン

●ムチ子〈むちこ〉
ラルフがつけたウィップのあだ名。名付け親はラルフだが、気に入らなかったらしく、クラークが後からつけた『ウィップ』の方を気に入り、コードネームにもしている。以後は『ムチ子』で呼んでも無視するようになっている。
【参】↓ウィップ↓クラーク↓ラルフ

【め】

●滅鬼斬空牙〈めっき・ざんくうが〉
ユリ・サカザキの超必殺技の1つ。『芯！ちょうアッパー』の極限流での正式名称。
【参】↓芯！ちょうアッパー↓ユリ・サカザキ

●滅身無投〈めっしん・むとう〉
藤堂香澄の必殺技の1つ。上段当て身技で、相手の上段攻撃あるいは打撃系必殺技を受け、その力を利用して投げ飛ばす。
【参】↓藤堂香澄

●メロ〈めろ〉
草薙京－1の好きな食べ物。定食屋やドライブインで見かける『銀むつ定食』の銀むつと呼ばれている白身魚のこと。あまりにイメージが悪いため、銀むつというイメージのよい名前をつけられて出回っている。
【参】↓草薙京－1

【も】

●猛虎撃〈もうこげき〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。『猟虎陣』から追加コマンド入力で出すことができる技で、フラミンゴの状態からしゃがみこみ、相手のすねに高速の蹴りを出す。
【参】↓ジョン・フーン↓猟虎陣

●猛虎雷神刹〈もうこ・らいじんせつ〉
リョウ・サカザキの必殺技の1つ。中段の手刀攻撃。高くジャンプし、上空から相手めがけて手刀で攻撃する。
【参】↓リョウ・サカザキ

●猛虎無頼岩〈もうこ・ぶらいがん〉
タクマ・サカザキの必殺技の1つ。相手の攻撃を受け流し、正拳を叩き込む。
【参】↓タクマ・サカザキ

●モータースポーツ〈もーたー・すぽーつ〉
ロバート・ガルシアの得意スポーツ。趣味でモータースポーツはお金持ちの証拠。
【参】↓ロバート・ガルシア

●モーメント・ペネトレーション〈もーめんと・ぺねとれーしょん〉
クリザリッドの必殺技の1つ。『デスペレイト・モーメント』からの追加コマンド入力で発生する技。デスペレイト・モーメントで無防備の状態になった相手に掌底を叩き込む。
【参】↓クリザリッド↓デスペレイト・モーメント

●餅〈もち〉
リョウ・サカザキの好きな食べ物。
【参】↓リョウ・サカザキ

●ものを切り刻むこと〈ものを・きり・きざむ・こと〉
チョイ・ボンゲの趣味。シュレッダー代わりに隣にいてほしい。
【参】↓チョイ・ボンゲ

●ものを破壊すること〈ものを・はかい・する・こと〉
チャン・コーハンの趣味。不燃ゴミ処理場代わりに隣にいてほしい。
【参】↓チャン・コーハン

●モミアゲ〈もみあげ〉
マキシマの大切にしているもの。日頃から手入れを怠らない。
【参】↓マキシマ

●モンゴリアン〈もんごりあん〉
マキシマの特殊技の1つ。モンゴリアンチョップ。
【参】↓マキシマ

【や】

●八神庵〈やがみ・いおり〉
660年前に草薙流古武術と袂を分けた八神流古武術の正当伝承者。家の問題というよりも、個人的な思惑から草薙京を敵視している。オロチとの最終決戦後、ネスツの追跡を逃れ、行方をくらましていた。KOFには京の存在を追って乱入する形になったが、京との再会は果たしていない。
【参】↓八神流古武術

●八神流古武術〈やがみりゅう・こぶじゅつ〉
八神庵の格闘スタイル。これに本能を加えて、彼なりの格闘スタイルを確立している。八神流古武術自体は、八尺瓊一族の武術を源流にしているが、660年前に禁忌であったオロチの技を手にしてしまったことを契機として八神流古武術となっていった。この時に一族も八尺瓊ではなく、八神と名乗るようになっている。草薙流古武術と似て非なるところは技から出現する炎の色。そして手に入れてしまったオロチの技『禁千弐百拾壱式・八稚女』を扱えるというところ。
【参】↓オロチ↓禁千弐百拾壱式・八稚女↓八神庵↓八尺瓊

●焼き魚〈やき・ざかな〉
草薙京の好きな食べ物。以外とシブメ。
【参】↓草薙京

●ヤキソバ〈やきそば〉
ロバート・ガルシアの好きな食べ物。スシはともかく外人のヤキソバ好きもめずらしい。
【参】↓スシ↓ロバート・ガルシア

●焼肉〈やきにく〉
キム・カッファンの好きな食べ物。さすが本場というべきか。冷麺はどうなのだろう？
【参】↓キム・カッファン

●野球〈やきゅう〉
ラルフ、ブルー・マリーの得意スポーツ。KOF'98で、ラッキー・グローバーを加えた3人でクリアすると、スペシャルグラフィックを見ることができる。
【参】→ブルー・マリー→ラルフ

●八咫〈やた〉
剣、勾玉、鏡からなる三種の神器の鏡を司る一族。剣を司る草薙が払うもの、勾玉を司る八尺瓊が封ずるもので、鏡を司る八咫は護るものとされた。660年前に、草薙と八尺瓊が別々の道を選んだのを契機に歴史の表舞台からは姿を消し、封印されたオロチを守護していた。が、ゲーニッツによってオロチが再び覚醒したのと同時に神楽一族を名乗り再び表舞台に出現、オロチ封印に成功している。最終決戦後、再びその姿を消している。
【参】→オロチ→神楽ちづる→ゲーニッツ→八尺瓊

●八尺瓊〈やさかに〉
八神流古武術の源流を作り出した一族。元は三種の神器の勾玉を司る一族で、最初のオロチ覚醒の際にも、草薙、八咫とともに協力して、これを封じた。しかし、その闘いにおいてオロチの力に魅入られ、オロチ一族の奸計にはまったこととあわせて、草薙、八咫とは決別。八神一族を名乗って今日に至っている。
【参】→オロチ一族→八神流古武術→八咫

●やっちゃって下さい！〈やっちゃってください！〉
矢吹真吾のストライカー動作。相手の足下に食らいつき動きを止める。
【参】→ストライカー→矢吹真吾

●八錆〈やのさび〉
草薙京－2の必殺技の1つ。『荒咬み』もしくは『九傷』中に連続コマンド入力することで出すことができる。京の『百弐拾七式・八錆』をコピーしたもの。
【参】→荒咬み→九傷→草薙京→草薙京－2→百弐拾七式・八錆

●矢吹真吾〈やぶき・しんご〉
新主人公チームのメンバー。自称『草薙京の一番弟子』で、今回は大会に参加しながらの師匠探し。京を師匠とあがめるだけに、技も見よう見まねの草薙流古武術を扱う。ただ、どこかピントはずれのところが多く、どの技も未完成が目立つ。当然技を出しても炎は出ない。この先も、ずっと。
【参】→草薙京→草薙流古武術→（自称）草薙京直伝草薙流古武術

●山崎竜二〈やまざき・りゅうじ〉
オロチ八傑集の1人。餓狼ファンは言うに及ばず、本人もこの展開には驚いただろう。
【参】→オロチ八傑集

●闇払い〈やみ・ばらい〉
草薙京－1の必殺技の1つ。京の『百八式・闇払い』をコピーした技で、地を這う炎を相手に撃つ。
【参】→草薙京→草薙京－1

【ゆ】

●優柔不断な男〈ゆうじゅうふだんな・おとこ〉
ユリ・サカザキの嫌いなタイプ。KOF'99から追加された。何かあったのか？
【参】→ユリ・サカザキ

●有名人のクローンコレクション〈ゆうめいじんの・くろーん・これくしょん〉
クリザリッドの趣味。中でもお気に入りを挙げるとすれば『10年前の森○千里の脚』とか『千○の富士』とか『深田○子』とか『○谷美紀』とか『Mr．ボー○ド』など。他はともかく、最後は誰なのかわかりにくい。KOFのキャラにはコレクションが好きなキャラが多い。
【参】→クリザリッド

●ユキ〈ゆき〉
草薙京の彼女。クシナダの転生といわれている。草薙の血を引く京との出会いは必然であったのかもしれない。オロチ戦後、消息を絶った京をずっと待ち続けている。
【参】→草薙京

●遊佐未森のCD〈ゆさ・みもりの・しー・でぃー〉
ジョン・フーンの大切にしているもの。初回限定ジャケット版はもちろん、発売されているCDは全ておさえている。
【参】→ジョン・フーン

●山桜桃〈ゆすらうめ〉
不知火舞の必殺技、および特殊技の1つ。空中からヒップアタックで相手に攻撃する。必殺技で出す場合は、地上入力の『ムササビの舞』から追加コマンド入力で出すことができる。
【参】→不知火舞→ムササビの舞

●夢桜〈ゆめ・ざくら〉
不知火舞の空中投げ技。空中で相手をつかんで回転、下敷きにした状態で地面に叩きつける。
【参】→不知火舞

●ユリ・サカザキ〈ゆり・さかざき〉
『龍虎の拳チーム』のメンバー。タクマ・サカザキの実の娘。リョウ・サカザキとは兄妹。『龍虎の拳』では人質になったりして、しおらしいところが前面に出ていたが、二作目からはその殻をうち破り、おてんば娘路線を完全に定着させた。KOFシリーズにおけるストーリー展開でも、もう破る殻がないほどに殻をうち破り続け、一部ファンの間では悲鳴が上がっている。
【参】→タクマ・サカザキ→龍虎の拳チーム→リョウ・サカザキ

●ユリちょうアッパー〈ゆり・ちょう・あっぱー〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。極限流空手における『空牙』という技をユリが自分流にネーミングしたもの。
【参】→極限流空手→空牙→ユリ・サカザキ

●ユリちょうナックル〈ゆり・ちょう・なっくる〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。極限流空手における『飛燕疾風拳』という技をユリが自分流にネーミングしたもの。この技にはユリ流のアレンジも加えられている。
【参】→極限流空手→飛燕疾風拳→ユリ・サカザキ

●ユリちょう回し蹴り〈ゆり・ちょう・まわし・げり〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。極限流空手における『飛燕旋風脚』という技をユリが自分流にネーミングしたもの。
【参】→極限流空手→飛燕旋風脚→ユリ・サカザキ

【よ】

●ヨーヨー〈よーよー〉
鎮元斎の得意スポーツ。瓢箪撃のアクションにも反映されている。
【参】→鎮元斎→瓢箪撃

●四百壱式・罪詠み〈よんひゃくいちしき・つみよみ〉
草薙京の必殺技の1つ。『百拾五式・毒咬み』から連続コマンド入力で出せる。毒咬みで出した拳でそのまま裏拳攻撃する。追加コマンド入力で『四百弐式・罰詠み』に連携することができる。
【参】→草薙京→百拾五式・毒咬み→四百弐式・罰詠み

●四百弐式・罰詠み〈よんひゃくにしき・ばつよみ〉
草薙京の必殺技の1つ。『四百壱式・罪詠み』から追加コマンド入力で発生する技。『百拾五式・毒咬み』からの連携技のフィニッシュとなる技で、肘で相手を打ち上げる。
【参】→草薙京→百拾五式・毒咬み→四百壱式・罪詠み

●四百弐拾七式・轢鉄〈よんひゃくにじゅうなしき・ひきがね〉
草薙京の必殺技の1つ。『弐百拾弐式・琴月 陽』に代わり登場した技で、相手に連続するアッパーで攻撃する。弱で出せばその場で、強で出せば、ステップインしてアッパーを出す。さらに強で出すと、フィニッシュには相手を燃やしてダメージを増加させる。
【参】→草薙京

【ら】

●雷煌拳〈らいおう・けん〉
ユリ・サカザキの必殺技の1つ。ジャンプして空中から相手の足下めがけて気弾を発射する。
【参】→ユリ・サカザキ

●雷光拳〈らいこう・けん〉
二階堂紅丸の超必殺技の1つ。拳に帯電させた、雷を一気に放出して攻撃する技。『雷靭拳』の超必殺技版。
【参】→二階堂紅丸→雷靭拳

●ライジングアッパー〈らいじんぐ・あっぱー〉
テリー・ボガードの特殊技の1つ。上方に打ち上げるアッパー。もとは避け攻撃の動作だったもの。
【参】→テリー・ボガード

●ライジング・ダークムーン〈らいじんぐ・だーくむーん〉
クリザリッドの必殺技の1つ。両腕を振り、手刀で対空攻撃する技。
【参】→クリザリッド

●ライジングタックル〈らいじんぐ・たっくる〉
テリー・ボガードの必殺技の1つ。真上にいる相手にき

りもみキックで攻撃する技。
【参】→テリー・ボガード

●雷靭拳〈らいじん・けん〉
二階堂紅丸の必殺技の1つ。拳に帯電させた雷を放電して相手を攻撃する。この技の超必殺技バージョンが『雷光拳』。
【参】→二階堂紅丸→雷光拳

●ライフガード〈らいふ・がーど〉
クリザリッドが好んで飲む飲み物。炭酸飲料。
【参】→クリザリッド

●ラウンドウェイブ〈らうんど・うぇいぶ〉
テリー・ボガードの必殺技。『パワーウェイブ』を強で出すとこの技に変化する。パワーウェイブとは違って、衝撃波をその場で爆発させる技。
【参】→テリー・ボガード→パワーウェイブ

●ラグビー〈らぐびー〉
マキシマの得意スポーツ。あまりタックルされたくない。
【参】→マキシマ

●ラクロス〈らくろす〉
麻宮アテナの得意スポーツ。見た目のかわいさとは裏腹に、かなりハードなスポーツ。
【参】→麻宮アテナ

●ラッキョウ〈らっきょう〉
ロバート・ガルシアの嫌いな食べ物。
【参】→ロバート・ガルシア

●ラピッドスパイダー〈らぴっど・すぱいだー〉
ブルー・マリーのストライカー動作。スライディングの進入からジャンプして相手に組み付き、そのまま上空に打ち上げる。
【参】→ストライカー→ブルー・マリー

●ラルフ〈らるふ〉
怒チームのメンバーの1人。クラークとともにKOFシリーズ皆勤賞のキャラ。階級は大佐で、チームリーダーおよび実戦を担当する。熱い、力強い、へこたれない、大人げない。
【参】→怒チーム→クラーク

●ラルフキック〈らるふ・きっく〉
ラルフの必殺技の1つ。踏み込んで相手に回転ドロップキック攻撃する技。ためコマンドからボタン押しだめにコマンドが変更になった。この変更には賛否両論の意見がある。
【参】→ラルフ

●ラルフタックル〈らるふ・たっくる〉
ラルフの必殺技の1つ。高い打点の弾ならうち消すこともできるタックル攻撃。削りもハンパではない。
【参】→ラルフ

●ランニングスリー〈らんにんぐ・すりー〉
クラークの超必殺技の1つ。肩に相手を担ぎ上げた状態でダッシュし、頭から地面に叩きつける。通常版なら一回、MAX版なら三回。技名は基本的にはMAX版をさしている。
【参】→クラーク

【り】

●リアルカウンター〈りある・かうんたー〉
ブルー・マリーの必殺技の1つ。コマンド入力後に避け動作をとる。相手との間合いが投げ間合いで、連続コマンド入力すると『バックドロップリアル』もしくは、『ヘッドクラッシュ』の投げ技に連携することができる。
【参】→バックドロップリアル→ヘッドクラッシュ→ブルー・マリー

●リーサル・インパクト〈りーさる・いんぱくと〉
クリザリッドの必殺技の1つ。相手を足で持ち上げてから地面に叩きつける技。
【参】→クリザリッド

●李香緋〈りー・しゃんふぇい〉
女性格闘家チームのメンバー。『餓狼伝説シリーズ』のキャラクターで、登場作品は『RB2』。中国拳法全般を扱う。藤堂香澄を食い逃げと勘違いし、小競り合いになっているところをスカウトされて大会に参加した。
【参】→女性格闘家チーム→中国拳法全般→藤堂香澄

●裏滑蹴〈りかつしゅう〉
包の特殊技の1つ。一旦相手に背を向けながら、振り返りざまに相手のすねを狙った蹴りを放つ。
【参】→包

●鯉魚反蹦〈りぎょ・はんほう〉
鎮元斎の必殺技の1つ。『酔巻巻翁』中に追加コマンド入力することで出る必殺技。フラフラした状態から、一転して突進攻撃を仕掛ける。
【参】→酔巻巻翁→鎮元斎

●リボルスパーク〈りぼる・すぱーく〉
レオナの超必殺技の1つ。低い体制で相手の懐に潜り込み、手刀を突き立てる技。手刀を抜いてから相手が爆発するまでの間が、スローモーションで再現できれば完璧なのだが。
【参】→レオナ

●龍炎舞〈りゅう・えんぶ〉
不知火舞の必殺技の1つ。衣装の『しっぽ』の部分に炎をまといながら相手に振りつけて攻撃する。『小夜千鳥』からキャンセルで出すことも可能。
【参】→小夜千鳥→不知火舞

●龍顎砕〈りゅうがくさい〉
椎拳崇の必殺技の1つ。倒立した状態から跳ね上がって、きりもみキックで相手を攻撃する技。
【参】→椎拳崇

●龍撃拳〈りゅうげき・けん〉
ロバート・ガルシアの必殺技の1つ。拳に集中した気を弾にして相手に放つ。
【参】→ロバート・ガルシア

●龍虎の拳チーム〈りゅうこのけん・ちーむ〉
『龍虎の拳』シリーズのキャラクターである、リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、ユリ・サカザキ、タクマ・サカザキの四名で構成されたチーム。とは言え、どちらかといえば『極限流空手チーム』と言った方が意味合いは近い。KOFシリーズでは『女性格闘家チーム』にならんでコメディリリーフ的なところが強いが、他でもない、担当が同じだったからである。
【参】→極限流空手→女性格闘家チーム→タクマ・サカザキ→ユリ・サカザキ→リョウ・サカザキ→ロバート・ガルシア

●龍虎乱舞〈りゅうこ・らんぶ〉
リョウ・サカザキ、ロバート・ガルシア、タクマ・サカザキの超必殺技の1つ。極限流空手の奥義とも言える技で、瞬時に相手までの間合いを詰めて、正拳、足技入り乱れる打撃攻撃を行う。格闘ゲーム界においても乱舞技のパイオニアとなった記念すべき技と言える。
【参】→極限流空手→タクマ・サカザキ→リョウ・サカザキ→ロバート・ガルシア

●龍斬翔〈りゅう・ざん・しょう〉
ロバート・ガルシアの必殺技の1つ。サマーソルトキック。強で出すと、膝攻撃も加えた二段攻撃技になる。
【参】→ロバート・ガルシア

●流星落〈りゅうせい・らく〉
キム・カッファンの必殺技の1つ。相手の足下にスライディングしてから、ショートジャンプしてカカト落としを行う。『流』の字を『龍』にすると某名ゲーキャラの空中投げ技と同じ名前になる。
【参】→キム・カッファン

●龍爪撃〈りゅうそう・げき〉
椎拳崇の空中入力必殺技。空中から掌底で相手を襲撃する。
【参】→椎拳崇

●龍跳脚〈りゅう・ちょう・きゃく〉
ロバート・ガルシアのCボタン投げ。バック宙で反転する際に、相手に両足蹴りをお見舞いする。
【参】→ロバート・ガルシア

●龍翻蹴〈りゅう・ほん・しゅう〉
ロバート・ガルシアの特殊技の1つ。回転回し蹴り。
【参】→ロバート・ガルシア

●柳燐蓬莱〈りゅうりん・ほうらい〉
鎮元斎の必殺技の1つ。空中で体を横回転させながら拳で相手に連続した打撃を加える技。強で出せば連続した体当たり攻撃が加わる。『酔杯靠』のあとに出せば『轟炎招来・改』に変化する。
【参】→轟炎招来・改→酔杯靠→鎮元斎

●龍連牙〈りゅう・れんが〉
椎拳崇の必殺技の1つ。肘で突進した後に二段回し蹴りで攻撃する。弱・強で特性が違い、それぞれ『地龍』と『天龍』の呼び名がある。打撃のコンビネーション自体は変わらないが、地龍は地上技、天龍は空中に相手を打ち上げる技になっている。
【参】→椎拳崇

●龍連打〈りゅう・れんだ〉
椎拳崇の必殺技の1つ。投げの必殺技で、間合い内にい

る相手をタコ殴りした後に上方にかち挙げる。この技の超必殺技版が『超龍連拳』。
【参】→椎拳崇→超龍連拳

●龍連猛襲〈りゅうれん・もうしゅう〉
ロバート・ガルシアのストライカー動作。相手に突進して連打技をくらわせた後に、龍斬翔でフィニッシュする。
【参】→ストライカー→龍斬翔→ロバート・ガルシア

●龍滝蹴〈りゅう・ろう・しゅう〉
ジョン・フーンの特殊技の1つ。空中入力技で、相手を空中から踏みつける。
【参】→ジョン・フーン

●リョウ・サカザキ〈りょう・さかざき〉
『龍虎の拳チーム』のメンバー。タクマ・サカザキの実子で、ユリ・サカザキの実兄。極限流空手師範。極限流空手では『無敵の龍』の異名を持つ程の実力者。『最強の虎』、ロバート・ガルシアとは親友であると同時によきライバル。
【参】→極限流空手→タクマ・サカザキ→ユリ・サカザキ→ロバート・ガルシア

●猟虎撃〈りょうこ・げき〉
ジョン・フーンの特殊技の1つ。上段蹴り技。ボタンを押しっぱなしにすると、『猟虎陣』の体制を維持することができる。
【参】→ジョン・フーン→猟虎陣

●猟虎陣〈りょうこ・じん〉
ジョン・フーンの必殺技の1つ。片足を挙げたフラミンゴの体制を作る。『狙鷲陣』同様に、この構えからしか出ない必殺技がある。
【参】→ジョン・フーン→狙鷲陣

●料理〈りょうり〉
不知火舞の趣味。お弁当作りに凝っている。以前はおせち料理を作ることが趣味だったので、季節感こそなくなったが、幅は広くなったはず。
【参】→不知火舞

●力千後宴〈りょくち・こうえん〉
李香緋のDボタン投げ。相手と立ち位置を入れ代えて自分の後方に回し、背中越しに両肘を叩き込む。
【参】→李香緋

【る】

●ルガール・バーンシュタイン〈るがーる・ばーんしゅたいん〉
闇の武器商人。KOF'94、KOF'95を裏大会として開催した。オロチの力を我がものにしようとしたが、逆にその力に飲まれ消滅。現在は空気中に分子単位で漂っている。失った片目はゲーニッツに奪われた。ハイデルンの片目はルガールが奪ったものだが、何かトラウマになっていたのかもしれない。
【参】→オロチ→ゲーニッツ→ハイデルン

【れ】

●礼儀作法〈れいぎ・さほう〉
李香緋が苦手としているもの。確かにあまり行儀はよくない。
【参】→李香緋

●冷凍うどん〈れいとう・うどん〉
矢吹真吾の好きな食べ物。イワシもそうだが、矢吹家は冷凍物が多い。お母さんはやりくり上手なのか、それとも面倒臭がり屋なのか？
【参】→イワシ→矢吹真吾

●レオナ〈れおな〉
怒チームのメンバーの1人。KOF'96からチームに参加。実父はオロチ八傑集のガイデルで、オロチの血をその体に宿している。幼少の頃、ゲーニッツによって、眠っていたオロチの力を覚醒させられてしまい、ガイデルを殺害してしまうという過去を持つ。ショックで記憶を失っていたところを、ハイデルンに引き取られ養女として育てられた。オロチとの出会いで記憶を取り戻すが、仲間達の助力もあり、自分の宿命を真摯に受け入れて現在に至っている。
【参】→怒チーム→オロチ→オロチ八傑集→ガイデル→ゲーニッツ→ハイデルン

●レオナクラッシュ〈れおな・くらっしゅ〉
レオナのCボタン投げ。相手の心臓部めがけて手刀を突き立てる。
【参】→レオナ

●レスリング〈れすりんぐ〉
クラークの得意スポーツ。納得。
【参】→クラーク

●レッグスルー〈れっぐ・するー〉
ジョー・ヒガシのDボタン投げ。相手の両肩に脚を絡め、倒れ込んで地面に叩きつける技。『フランケンシュタイナー』に酷似している。
【参】→ジョー・ヒガシ→フランケンシュタイナー

●連環腿〈れんかんたい〉
麻宮アテナの特殊技ステップインしての二段蹴り。
【参】→麻宮アテナ

【ろ】

●龍蛇反蹦〈ろうじゃ・はんほう〉
鎮元斎の必殺技の1つ。『望月酔』からの追加コマンド入力で出せる技。寝た状態から足を前にして突進する。
【参】→鎮元斎→望月酔

●ローキック〈ろー・きっく〉
ジョーヒガシの特殊技。文字通りローキック。だが下段判定ではない。
【参】→ジョー・ヒガシ

●ローリングクレイドル〈ろーりんぐ・くれいどる〉
クラークの必殺技の1つ。『マウントタックル』から連続コマンド入力で連携する技。相手の足に自分の足をかけ、そのままの体制から回転して股間にダメージを与える。回転股裂き。
【参】→クラーク→マウントタックル

●ロストポイント70599〈ろすとぽいんと・なな・まる・ご・きゅう・きゅう〉
KOFの潜入調査をしていた怒チームが消息を絶った場所。
【参】→怒チーム

●ロバート・ガルシア〈ろばーと・がるしあ〉
『龍虎の拳チーム』のメンバー。父はガルシア財団を取り仕切るアルバート・ガルシア。父からは帝王学を学び、タクマからは武道を学んだ。チームメンバーであるリョウ・サカザキやユリ・サカザキとは幼なじみで、極限流空手の腕前では、リョウが『無敵の龍』であるのに対し、ロバートは『最強の虎』と並び称されている程の実力を持つ。イタリア人で、話す英語になまりがきついらしく、日本語にすると河内（かわち：大阪府の地方の1つ。）弁のニュアンスに近い話し方になる。ユリに恋愛感情を持っている。
【参】→極限流空手→タクマ・サカザキ→ユリ・サカザキ→リョウ・サカザキ

【わ】

●ワイン〈わいん〉
キングの好きな飲み物。好きの度合いがどれ程のものかは定かではないが、血液までワインと公言する川島なおみとどちらが上か？
【参】→キング

●ワイングラスコレクション〈わいんぐらす・これくしょん〉
キングの趣味。バー『イリュージョン』に陳列してある。
【参】→イリュージョン→キング

●技のアレンジ〈わざの・あれんじ〉
草薙京ー1の趣味。必殺技を一覧すれば一目瞭然。趣味と言うよりは京ー1の性能の限界。
【参】→草薙京ー1

●技のコピー〈わざの・こぴー〉
草薙京ー2の趣味。京ー1に同じく必殺技を一覧すれば一目瞭然。
【参】→草薙京ー1→草薙京ー2

●ワニの唐揚げ〈わにの・からあげ〉
ジョー・ヒガシの好きな食べ物。下処理を失敗すれば当たるというから、これを好んで食べられる上に自分でも調理できる彼はかなり根性がある。
【参】→ジョー・ヒガシ

●ワンインチ〈わん・いんち〉
K'（ケイ・ダッシュ）の特殊技の1つ。寸勁。
【参】→K'（ケイ・ダッシュ）

初公開!!

THE KING OF FIGHTERS 2000 ボツ原画集

**今回の設定原画集は、なんと『ＫＯＦ２０００』のボツ原画だ。
普段は見ることはできない開発時のボツ原画は一見の価値ありだぞ！**



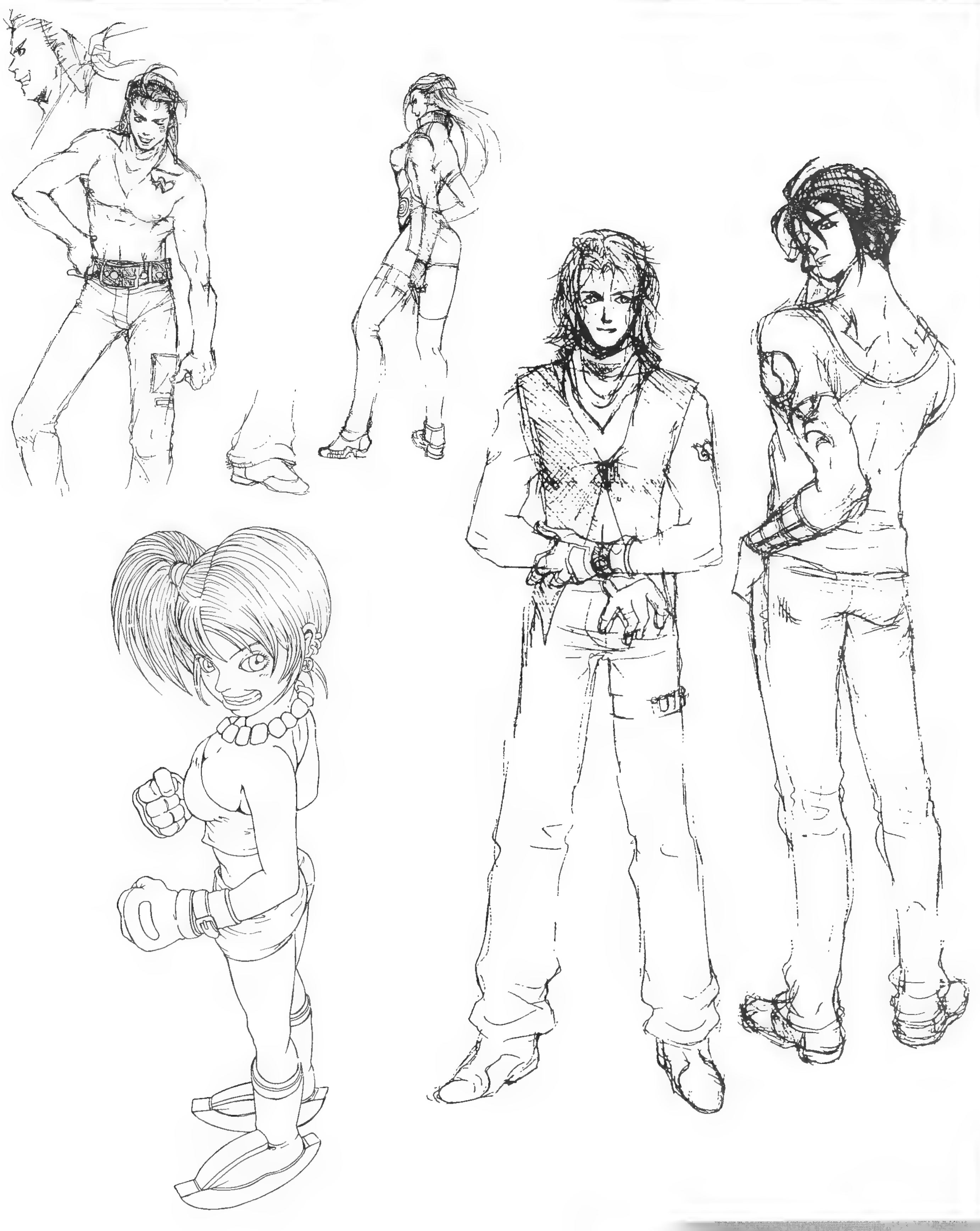




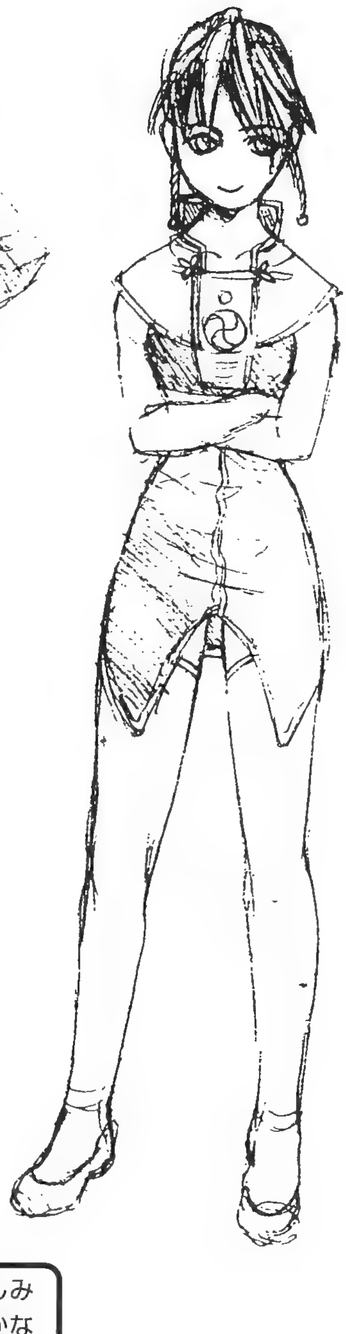


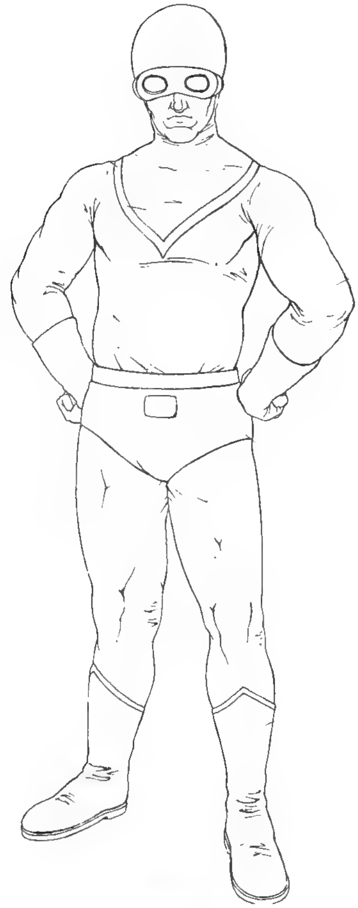


KEN-SWIFT











今回の「ボツ設定原画集」お楽しみ頂けましたでしょうか？　個性豊かなキャラクター目白押しで、これはこれでとてもよい感じですね。

これで『KOF 2000』設定原画集は終了です。また次の『ＫＯＦ』でお会いしましょう。

パオパオカフェ1号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうパパママ

ある日私は、いつもいくゲーセンへいきました。その日は特別にやりたいことがありました。それは、『KOF2000』で裏技を使ってクーラを出すことです。

インターネットで調べて早速PLAY！　すると、調べた通り、クーラが出てきました。まわりの人から、「隠しキャラだ」とか「スッゲー」という声が聞こえてきて、うれしくなりました。

しかし、そのうれしさが私を天狗にしたのでしょうか。私より1つか2つくらい年下のような人が、「裏技を教えてください」と話しかけてきたのですが、私は無言でシカトしてしまいました。

その夜、私は考えました。彼は、別に悪意があって聞いてきたのではありません。誰だって最新ゲームの裏技は知りたいものです。私は他人を傷つけてしまったと思うと、眠ることができませんでした。だって、目を閉じると、彼が私に聞こうとした時の真剣な、そして純真な目を思い出してしまうから。

次の日、私は午前9時の開店時間から、入り口で待っていました。すると、11時頃に彼がきました。私は一生懸命に謝り、昨夜のうちに書いた裏技のメモを渡しました。彼はうれしそうに「ありがとう」といってくれました。彼もまた、私と同じように「失礼なことをしたのではないか」と思っていたそうです。

彼は、照れくさそうに「僕と友達になってくれますか？　このゲーセンにいたら声をかけますから」というので、快く「はい」と答えました。そして、その日は一緒にPLAYしました。

私は、彼のゲーマーとしての腕だけでなく、心の広さまでも負けてしまいました。ゲームだけではなく、心の広さも極めたいと思いました。

★PN／おご（千葉県）

編：こちらが話しかけた相手に無視されてしまうと、悲しい思いをするのは確かです。

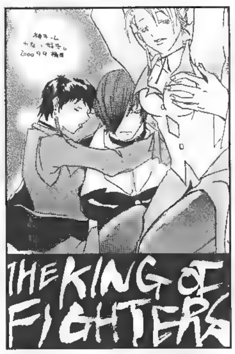
でも、おごさんは、その出来事の後、自分の行動を振り返り、ちゃんと相手のことを



●PN／森田萌（茨城県）
だっちゅ君のヘソチラ攻撃に熱い乙女たちは発狂気味なご様子♡　まったく、罪なヤツだぜ！　うひょひょ。



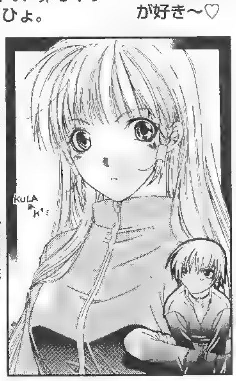
●PN／アンプマニア志（静岡県）
実は声優つながりな２人。『CCT』イバルのストーリーは泣けますな。密かに成長後が好き〜♡



●PN／桶田なりゆき（東京都）
うう〜んフェロモンの固まりっていうか、さりげなく乳を揉むなぁ！　うらやましいヤツめ。ぷんぷん！



●PN／くんこ（奈良県）
テリーいい加減食いすぎだぁ！　このままブクブク太っていったらさすがのロックもさよならだ！　今後ますますロックのお母さんっぷりに磨きがかかりそう。



●PN／諏訪りょうた（岡山県）
この14歳のあどけない表情が最強！　人体改造手術を施されているとはいえ、可愛いもんは可愛いのだ。こんな娘に慕われるなんて（違う）、だっちゅ君うらやましい！

PaoPao賞



考え、早く謝ることができたんですよね。相手の気持ちになって真剣に考えることができる人…自分も精進せねば、うん。

何はともあれ、最終的にはそのゲーマーさんと仲良くなることができて、本当に良かったですね。めでたし、めでたし♪（朝井）

実は私、自分の学校の学園祭で、超びっくり体験をしました。

展示教室の一種で、「やるなら極めろ！」という謎の部屋があったので、ちょっと気になって入ってみました。

すると、そこにはテレビが何台か置いてあり、画面の中には私の知っているあの人が!! そう、そこはゲームをするための部屋だったのです！『CAPCOM VS. SNK』や『KOF'99』などなど、NF読者には本当にたまらない部屋だったと思います。壁には、NFについてくるポスターや、レアものポスターまでありました。なんでも、演劇部の一部の人たちが考えたのだとか。

無料でゲームを楽しめるし、トーナメント大会なるものもあって、学校でネオジオの輪が広がっていったので、こういう企画はステキだな、と思いました。

●PN／シルバ（東京都）

編：秋という時節柄か、今回は、学園祭に関するお便りが多かったようです。

「やるなら極めろ！」かあ…。もし自分もその場にいたら、きっと気になって入ってみたくなりそう。

シルバさんのおっしゃる通り、こういった企画はネオジオファンにとっては、まさにいいことずくめ！　実にうれしい体験でしたね。（朝井）

ある日、弟がゲーセンで『KOF2000』のプレイを終えたあと、私のところにきて、「お姉ちゃんの好きなキャラ（楓）が、『KOF』に出てるよ」と教えてくれたのです。でも私は、ゲーム画面を見るまで、弟のいったことを信用しませんでした。「楓が『KOF』に出るわけないじゃん」と思っていたのです。

ところが!! アナザーストライカーとして、楓が『KOF2000』に出ていたのです（喜）。

あまりのうれしさに、アナザーストライカーの楓の方ばかり見て、はしゃいでしまいました（汗）。弟よ、疑ってゴメン（笑）。

PS版『KOF2000』が発売されたら、楓を使いまくりたいと思います。その日が楽しみです。

●PN／楓の弟子（千葉県）

編：今回の『KOF2000』に登場するアナザーストライカーには、見事な復活を遂げたキャラが目白押し。おかげでプレイするのがますます楽しみになりましたね。誰を選ぶか迷っちゃうけど（笑）。

こんな心にくい演出をしてくれるなんて、開発スタッフの方々には本当に「ありがとう！」という気持ちでいっぱいです。（朝井）



●PN／架瀬のうみ（福岡県）
付録のポスターってバッチリ折り目がついてるのがちょっと痛いよね…。どうにかならないもんかね…（ため息）。



●PN／ひびき（愛媛県）
うわあお！　申し訳ありませんでした。切腹してお詫びをば…って、最後の最後まで壊れております。死んでも死にきれん！

いつも君を見てる



アンディにとってはまさに命がけの1センチ。無論喜び方も尋常じゃないぜ。髪の毛振り乱しているのは単なる威嚇行動だと思ったら大間違いなのさ！　HAHA！

●PN／桶田なりゆき（東京都）

K'君とクーラちゃん



ん～クーラたんお子ちゃまだからよく分かんない～。そんなクーラといい勝負だったりするだっちゅ・K。ばっちり気が合ってるように見えるっつーの！

●PN／水無月皇（埼玉県）

また古いな、オイ！



また懐かしいネタだな、オイ！　…最近は全然騒がれなくなって安心してたのに（？）。でもオフィシャルイラスト見ると、めっきりオシャレさんになったネ♡　デビューってヤツ？

●PN／ごとうみかん（愛知県）

偶然の恐怖



そんなトコにモロ食らったら「子供たちよ…」なんてこといってる場合じゃないって。しかも超必。全壊の恐れあり。南無！

●PN／牧野真（埼玉県）

オープンテラス

『CAPCOM VS. SNK』を初プレイした時、紅丸を使うつもりがガイルを選択。似てますよね？　●PN＝北瀬恒（山口県）／う～ん、とっても似ている感じ。髪の毛逆立ってるし。けど、そこはかとなくレシオが違うので間違えないような気もします（笑）。（長山）

オープンテラス

『CAPCOM VS. SNK』で、京と紅丸が闘っている時、背景にでてくる大門の座っている姿が乞食に見えたのは俺だけでしょうか？●PN＝草薙庵（秋田県）／きっと背景から、「俺も出場したいっちゅ～の」ってな感じでオーラを送っているんでしょう。と私的見解。でも乞食に見えないことも…。（長山）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

ネオジオCDはどうなっちゃったの？

ネオジオCDはどうなってしまったんでしょうか？　予定表さえなくなってしまって、どうしてしまったんだろうと思っている人はたくさんいると思います。新作も『KOF2000』がありますし、ロム版では予定されているのに、なぜCD版の予定はないんでしょうか？

餓狼の新作も予定はないということですが、ロム版はでてるじゃないですか！　多分容量の問題だと思いますが、餓狼は今までの中で容量が一番大きいけど、『KOF2000』は『KOF'98』に比べると容量がすくないですよね。『KOF'98』が出せるのに、出せないわけがないと思うんですよ。ロード時間は確かに承知の事だと思うけど、慣れでそれほど苦にならないと思うんですよ。

だから、最初の目的を忘れないでほしいです。そもそも、ネオジオCDはロムのめちゃ高いソフトをコストダウンするために作ったハードなんだから、CD版をださないでロム版だけ出していたらせっかくソフトのコストダウンのために作った意味がないじゃないですか！

自分は今年で20歳になるんですが、ちょうど『ス○2』や『初代餓狼』がはやっていた世代なんですよ。だから餓狼もやってたし、『龍虎』や『餓狼2』もはまりました。『餓狼2』をやりたいがためにお年玉を3日で1万円使って親に大目玉を食らったこともありました。当時小学6年生ぐらいでしたからね。今の子供は金持ちですよね…そんなことより、それくらいネオジオが好きなんです！

ネオジオが家庭用であると知ったときは欲しいと思いましたよ。ゲームセンターにあるゲームがそのままできるなんて夢のようじゃないですか！　でも値段を見てびっくり！　か…買えない…それから時は流れて中学2年の冬、お年玉でネオジオCDを買ったんですよ。

だから移植に時間がどれだけかかってもいいです。他のハードにいくら移植されてもかまいません。サターンやプレイステーションに移植された物もやってみましたが、「う～ん…」といったところなのです。

ネオジオCDでもボイスやグラフィックの削られたところがあるのもあるけど、動きに関しては完璧です。絵もとても綺麗だし。完全移植とよべるのはまさにこのハードしかないでしょ！　だから『餓狼MOW』も『KOF2000』も時間がいくらかかっても待ちますので出してください。あと『サムライRPG』の続編も。みんなも期待していると思いますよ。

ドリームキャストや、プレイステーション2などすごいハードがある世の中ですが、ネオジオCDもまだまだ捨てたもんじゃないでしょう！

本来何の目的でこのネオジオCDというハードを作ったかということを忘れずにこれからもいつまでも楽しめる面白いゲームを作ってください。期待しています。長々とすいませんでした。

●PN／でる　あん　ぐれい（愛知県）

編：なんともいえない、ネオジオCDユーザーの悲痛の想いが伝わってきますな。

この時代にでたアーケード系システムボードは個性的で優秀でした。SNKの「MVS」系、CAPCOMの「CP」系…。どちらもゲームセンターの全盛期を生きたボード…。私の夢の多くも、このボードたちが紡ぎだしてくれました。某ゲームに1ヶ月20万突っ込んで、「あとから基盤買っとけばよかった…」とか思ってみたりもしてました



●PN／草庵京花（青森県）
うむ。「京VS庵」だった頃のKOFが懐かしいという気持ちはよく分かる。やっぱりKOFの礎を築いたこの2人なくしてKOFは語れないのかも。



●PN／ちゃわすけ（新潟県）
そろそろあったかい肉まんが恋しい季節。いつもは超元気な香緋も、ちょっとアンニュイな気分なの♡　火傷しないようにね～。



●PN／らぎ助（福岡県）
いやん充分すぎるほどカッコイイっス！　次回はオロチ関係描いてくれるそうで…って、今回で最終回。ううう残念だぁ！　編集部員のために送って♡



●PN／ごとうみかん（愛知県）
『月華3』はもはや絶望的になってしまったのだろうか。すでにファイナルエディション出ちゃってるし！　なんだかなぁ…。



●PN／五月女マユ（茨城県）
クリザリッドはなにげに人気高し！　次回作に期待！　って、どうなるんだろ。ここはお星様にお祈りするしか…！



●PN／マルミちゃん☆（埼玉県）
実は密かに採用されてたりして。そんなぶりぶりしなくても大丈夫さ。しっかしこの可愛いスマイル見てると「貴様歳はいくつだ！」って思うよね…。

（笑）。

あなたがこれらのシステムの子供達に期待を抱くのは当然だと思います。

ですが、CAPCOMの「CPチェンジャー」（CAPCOM「CPｰ1」の家庭用）がいつのまにか終了してしまったのと同様に、ネオジオCDにもそんな悲しい終焉の時がきてしまったのかもしれません。

悲しいと思う人も少なくないとは思いますが、私はむしろこの「MVS」の子供達がここまでがんばったことに拍手を送りたい。「今までよくがんばった」と…。むろん、私も悲しいですが。

ネオジオCDは無くなっても、僕達の記憶は永遠。気持ちよく見送ってあげましょう！　といってみたものの、やっぱり出して欲しいかも。（長山）

続ゲームBGMってとってもすばらしい

いつものようにNFを読んでいると、このコーナーに目がいきました。その時読んでいたのは5～9月号で、5月号を読み返していると、キムカッファン2さんの「SNKのゲームBGMに感動した」という意見を目にしました。私もキムカッファン2さんとカムイの竜智血さんの意見に大大大賛成です!!

私は今受験生ということもあり、ゲームセンターにいくことができません。なので今はゲームBGMを聞いて勉強しています。勉強の時間以外（ヒマな時etc）にも聞いてリラックスしたりもします。

ゲームBGMは、聞いているとゲームをしていなくてもしているような気になったりもします。また、ゲームができない状態の私の「心の支え」になっているんです。

今まで、いろいろなゲームBGMを聞いてきましたが、SNKのゲームBGMは他社と何かが…どこか違うんです。まるで1曲、1曲が何かを訴えかけているような、そんな気がします。SNKのゲームBGMの中で初めて買った『月華の剣士2』は本当に最高です。聞いているだけで泣けてくるときもあります。月華に限らず、SNKのゲームBGMはすばらしいと思います。

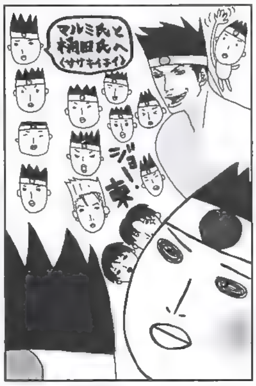
最後に、『月華』というすばらしいゲームを作ってくれたSNK様に「ありがとう」そして「これからもがんばってください」といいたい。20歳になろうが、50歳になろうが、私はSNK様を応援していきます。

●PN／響音＊刹月華（秋田県）

編：ゲームにおいてのBGMの役割は重要なものですね。グラフィックやゲームを支える縁の下の力持ちといったところでしょうか。わたしも某ゲームの音楽を聞いただけで泣けてきたりするだけに、響音＊刹月華さんの「ゲームBGMを聞くだけで泣けてくる」というのは非常に分かるような気がします。

とりあえず、ゲーム系はやっぱりFM音源が最高…やっぱPCMじゃあの音はでないよな…とかマニアック気味な意見をのべてみたり（笑）。

みなさんも、ゲームの音楽に耳を傾けてみてはいかがでしょうか？　きっとそこに新しい感動があると思いますよ。ゲームセンターうるさいけどね。（長山）



●PN／ささきいちい（長野県）
この号が出る頃には無事退院できてるといいですね。元気はいいがホントにジョーでいいのか。



●PN／魔人ともも（三重県）
んんー～ん大人の女性が放つ雰囲気ってス・テ・キ（変態）♡　…すんまそん。

オープンテラス

10月号で見た隠しキャラクター「クーラ・ダイアモンド」のプロフィールを見て思いました。14歳でバスト81センチ…それが本当だったらユリや香澄はどう思うのでしょうか？　●PN＝ネオジオは日本一（北海道）／うん、クーラちゃんいいね、みゅ。でもこう、ユリや香澄の節度のあるバストもイカス…って、要するに、気にするなっていいたいのね…あたしは。自分で意見がまとまらない…。（長山）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 11月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

●PN／ろいあす（茨城県）





●PN／京佳（栃木県）

花諷院骸羅へ
骸羅さんに今年もHappy Birthdayのメッセージを贈れること、とてもうれしく思っています。できれば、復活してくれるともっとうれしいんだけどな～。期待してます！
●PN／あまの☆みかん（山形県）

シンクレアへ
シンクレア様、今年もイラストはバイスばかりかもしれませんが（多分）、私がいます！　初恋の人にめぐり会ったような気になる。好きだ♡
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

フリーマンへ
最近沈みかけだけど、EDでも沈んだ（落ちた？）あなただから、また復活するに違いない!!　生き様を見せてくれ!!　ファイトォォ!!　滅殺!!
●PN／マッド・ルーラ（宮城県）

草薙柴舟へ
おヒゲがとっても渋くてステキな柴舟様、今年もお誕生日、本当におめでとうございます！　大好きな京くんのお父様でもあるあなた、そして奥様をいつまでも大切になさっている父親の鏡のようなあなたを応援していく気持ちに今後も変わりはありません。
●PN／おじさまキャラ万歳（奈良県）

バイスへ
バイスの姐御、お誕生日おめでとーございます！　今年は『KOF2000』や『CAPCOM VS. SNK』で、再びご活躍（大暴れ？）の晴れ姿を拝見できて、非常にうれしかったっす。変わらずビューティフルな姐御にカンパーイ！
●PN／はる太助（和歌山県）
お誕生日&復活おめでとうございます！　私はショートカットのせくしーなお姉さんタイプの女性に憧れているので、あなたを初めて見た時も即ファンになっちゃいました。ずっと応援してますよん。
●PN／マチュア様も好きです（東京都）

＊11月生まれのおもなキャラ：1日花諷院骸羅、14日シンクレア、18日ダイアナ、21日フリーマン、27日草薙柴舟、28日バイス



●PN／ネオ君命（東京都）

オープンテラス

8月号のヴァネッサのプロフィールを見るとスリーサイズが載ってない!! 30歳越えると女性として扱われないのか!!●PN＝清丸（愛知県）／いや、そんなことはないでしょ。女性としての魅力をこう、むちゃ感じますよ、私は。ヴァネッサ姉さん萌え萌えっす～。（長山）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!!
結果として空耳度を決定する!
自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

何だか納得!クローンマキシマ

マキシマの「ベイパーキャノン」が「ハイパークローン」と聞こえました。自分的に間違いじゃないと思うのは気のせいでしょうか?

●PN／七瀬楓（神奈川県）

編：いや、全く持って同感かもしれません。なんだかネスツの息のかかった方は結局クローンと縁が切れない感じです。

クローン最高（?）ということで、今回の空耳度は82点を贈呈。（長山）

やはりウィップは女王様なのか?

ウィップの「フックショット“コード：風”」のボイスが「明日はアンディ」にしか聞こえなくて困っています。

明日、アンディは女王様ムチ子に何をされるのか、聞く度に想像しちゃいますよね。

●PN／KUMIKO（静岡県）

編：アンディうらやましぃ～と思っているのは私だけではないはず。16歳っすよ。ええ。最高～。「若いってすばらしぃ～」「俺をムチで打ってくれ」などなど、ウハウハな妄想を浮かべてしまうのは私だけではないはずだ。といったところで、空耳度は92点。

一応フォローしときますが、長山は「M」じゃないですよ。でも「ウィップ」様ならOKな感じ（笑）。いや、なんとなく。（長山）

とてもカッコイイ京のセリフ

京の勝ちゼリフ「へへ…燃えたろ…」というボイスが「へへ…ホレたろ…」と聞こえます。いや、マジで。ホレました…（死）。

●PN／清丸（愛知県）

編：京ぐらいカッコよければそのセリフもさまになりますなぁ。私がいったところでただのお馬鹿さんな感じがして極寒です。おいらも惚れるぜ京～。結婚してくれ（ウソ）。ということで、空耳度は9.4×10ということでお願いします。（長山）

なんだかかわいいキングのセリフ

私の知人は、『KOF2000』のキングの「ベノムストライク」が、「けろんぱっ!!」と聞こえるそうです。ちなみに私にはそうは聞こえません。キングファンの方ごめんなさい。かわりにあやまります。

私もキングファンなんです…というか、「けろんぱっ♪」って? なつかしのけろ○ぴでしょうか…。

●PN／雪　華月（山口県）

編：う～ん、なんというか、「けろ○ぴ」なら、まだいい感じだと思うのは私だけでしょうか? 「はんぎ○どん」だったらかなり痛い気がしますし、「けろんぱっ!!」ってなんだかキングさんにいわせるとドキドキしないでもないような気がします。いや、むしろドキドキしますわ。もっといっぱい私をドキドキさせて欲しいかもぉ。

ということで、ドキドキしながら空耳度95点を進呈してみたいと思います…はい。（長山）

実はこの人もアテナのファン!?

『CAPCOM VS. SNK』のガイルの「ソニックブーム」が「サイコボール」と聞こえる。たしかに両手を交差させてるけど。そうか、この人もまたアテナファンなのか。

あと、『KOF2000』でクーラの登場デモのボイスが「曲がってる」と聞こえます。一体なにが曲がっているのでしょうか?

●PN／俺様（徳島県）

編：いわれてみると、「ソニックブーム」と「サイコボール」ってモーション似ているかもしれない。というか、クリソツ。ガイルもアテナファ



●PN／要まこと（福岡県）
かっこよくキメてる3人のうしろで新キャラ大はしゃぎ。しかもヴァネ姉さん、バーゲン気にしてる場合なのか!? まぁ節約は大事だけど。



●PN／かいせんはじめ（群馬県）
うへへ、なんだか色っぽい（下品でスマソ）ね自由人! この人もいまいち素性がよく分からないんだよね。やっぱ自由人だからかなぁ。



●PN／海良みう（三重県）
む、確かにロバートのイラストはさっぱりです。いや、マジで。モテる条件は充分に満たしているはずなのに…。乙女心は難しいもんですな。



●PN／草伽（山形県）
そういやロサもばっちり「ヘソ出し」なんだよね。…って、これは男キャラ限定の必殺技だったりして! いや、女の子でも充分くらっときますぜ!



●PN／げじな（福岡県）
KOF界に新たな旋風が吹き荒れる～! クーラちゃん人気うなぎのぼり。無理もないか。キャンディあげるからうちの子になってくれい!



●PN／たぬき屋本舗（愛媛県）
ゼロの華麗な（?）技の数々に、我々はただ翻弄されるばかり…。やっぱKOFのボスキャラは渋系オジサマキャラに限る! 柴舟とかね!

ン決定。そりゃそうだわ。アテナちゃんとってもかわいいもんね。さすがアイドル。最高っす。アテナちゃん万歳。けど、『CAPCOM VS. SNK』にはアテナちゃんいないっちゅ～の…。何だかとっても悲しいです。期待してたのに…。『CVS2』ではぜひとも出場をお願いしたいところ。
　ということで、空耳度は90点です。（長山）

『KOF2000』空耳3連発!!

『KOF2000』より、
①セスのやられボイスが「ギャランドゥがたまらんぜ」と聞こえます。セスってそっち系のキャラだったんですね。
②ゼロのやられボイスが、友達には「何のこれしき」と聞こえるらしく、僕には「南無菩薩」と聞こえます。負けておいて「何のこれしき！」って、もしやよっぽどの負けず嫌い？
③Kのクロウバイツが友達には「シェルミーがっ!!」と、そして僕には「ジャストミート!!」と聞こえます。K'も1年間でかなり変わったなと思いました。でも、それ以前にK'ってこんなでしたっけ？
●PN／しんのすけ（大分県）

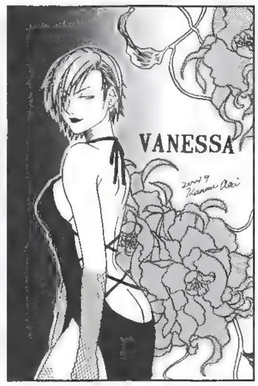
編：『KOF』シリーズで生き残っていくためには「何のこれしき！」っといえるぐらい頑張らないと駄目なんでしょうねぇ。それぐらいの心意気がないと、次の『KOF』シリーズに出演することはできないのでしょう（笑）。とくにボスって長い間シリーズで生き残ってるキャラっていないし。
　頑張れゼロ！ボスとしての意地を見せてくれ。といったところで、空耳度は86点を進呈です。（長山）



●PN／禾映きと（茨城県）
ずっこけサイコソルジャーチーム（´ε｀）。どさくさにまぎれてアテナに抱きつこうと試みたが例によって失敗…そんなケンスウの思考が読めてみたり☆



●PN／優利瑠（愛知県）
いやいや、確かに残念だけど、それすらもかなわないキャラだっているんだから…（涙）。ここは本作って思いっきり活躍させてみては。



●PN／葵花南（熊本県）
で…臀部が見えちゃってますよ姉さん！　そんな格好で歩いてたら、健全な格闘青年たちが鼻血吹いて倒れちゃいますって！　ウワーオ！



●PN／花南瓜（新潟県）
19歳にしては少々幼いような気もしますが、それはそれで可愛いのでは。その前にあのコスチュームはどうかと思うけどね。

キャラレターZ

いつも頑張っているあなたが好き
真吾は私の理想のタイプです♡

　私の好みの男の人は、何かを目標とし、それに向かってくじけずに生きていくという人です。それにピッタリなのが真吾、あなたなのです。
　私は『KOF'97』で初めて真吾を見た時、「真吾キーック！」なんていってて「何？　この人」とか思ってたんですが、彼が「炎を出すために頑張っている」と知って、「私にはこの人しかいない！」と感じました。
　『'98』になってもその気持ちは変わらず、むしろ前回よりも頑張っている姿を見て、ますます好きになりました。あと、挑発とかもね。
　『'99』になって、あなたは大きく成長しましたね。主人公チームに入っていたり、朧車を2発目までキレイに出せるようになったり…。
　これからあなたはどのように成長するのですか？　楽しみにしていますよ。真吾、これからも大好きです。
★PN／冨武幽人（北海道）

編：可愛らしいわね。あなたの彼に対するラブコール、とっても素直な感じで好感が持てるわ。確かに彼のまっすぐな性格は見ていて思わず応援したくなるもの♡　（稲葉）


●PN／ヤナカコタロウ（大阪府）
まぁ♡　なんて優しいだっちゅ君。お互い相反する力を持ってはいるけど、仲がいいっていうのは大切なことさ。



●PN／三葉ジュエル（福岡県）
なにげに人気あるんだよねこの人。なんとなくだけど社に性格似てないかなぁ…。全然違うって？

オープンテラス

『KOF'99』でクリザリッドのぴったりスーツを肌色にしてしまいました。カラーエディットモード万歳!!　ファンの方ごめんなさい。●PN＝叶夢すみれ（群馬県）／う～ん、私の同じ次元の方なのかな（笑）。わたしが女性のバストに人生を賭けるがごとく、貴方もきっと筋肉に命を燃やす人なんでしょう。いや、とにかくガンバレ。（長山）

パチスロ小咄：「おい、この台全然でないぞ！」「そりゃそうだ。だって、『がんばれ藤堂くん』だもの」●PN＝Y．S．NAVY（埼玉県）／うん、なんだかとってもわかりますね（笑）。うまいです！　そんなあなたには99点を進呈ですにょ。（長山）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

お店の人も大変！叩くのはやめよう

この前、ネオジオフリーク9月号でアナザーストライカーの中に「クリス」がいることに気づき、さっそくゲームセンターへ！

ところが、先客がいたので見ていると、ボスらしい所で負けてしまいました。すると、やっていた人の台の方からバンバンと大きな音がしましたが、かまわずそこで『KOF2000』をプレイしました。

「さぁ、がんばれ真吾！ボディーが甘め～ってあれ？」技が出ない。荒咬みだけでなく鬼焼きや、真吾キックまで出ない…！「技は、技は他にないのか、あわわわ。」状態に…。結果、パンチとキックだけであっさり負けました（よく見るとDボタンがめり込んでいました）。

仕方なく店員さんにいって直してもらいました。「直るかなぁ…？」と思い、見ていると店員さんが、「もう少しで終わるからこっちでプレイしてて。」といって『KOF98』をタダでプレイさせてもらいました。「いいのかなぁ…。」と思いながらプレイしましたが、すぐに負けてしまいました。終わってみると『KOF2000』の台が直っていて、次は『KOF2000』の方をプレイさせてもらいました。『いや、だからいいのかなぁ…。』とか思いつつプレイしていると、いつもは始めで負けるのに、3回戦までいくことができました。

ゲームで負けてくやしいのは分かるけど、台にあたるのはいろいろな人に迷惑がかかります（まぁ、中には私のようなラッキーな人もいるけど…。）だから、負けた怒りは次の対戦にでも向けましょう（笑）。あっでも、それでボタンを壊すのはダメですよ（笑）。

●PN／りく（広島県）

編：自然に壊れるのはしょうがないですが、故意に壊すのはどうでしょうか？　店員さんは大変です。他のお客さんに迷惑かかりますし…。

ということで、みなさんもやさしく台を扱ってあげてください。（長山）

上級者による目もあてられない行為

8月上旬、私はいきつけのゲームセンターで『KOF2000』の対戦で残酷な上級者を見ました。それは初心者に対して卑劣な闘いをしていたことです。

その上級者は相手が初心者だとわかると、ふっとばし攻撃で相手を倒し、ダッシュで画面端まで運んでいき、起き上がりに強パンチを重ねて連続技を叩き込むといった行為を繰り返していました。

ひどくないですか？　あまりにもひどすぎますよ！　私はその初心者に代わってその上級者を倒しました。

以後こんな人を見かけたら、その人に代わって怒りの鉄拳を食らわせようと思います。

●PN／リーリンナイ2（千葉県）

編：初心者イジメってはたから見ていて寒いかも…です。せめて、初心者が勉強になるような闘いを心がけましょう、上級者の皆様。（長山）

マキシマポケット。



熱い物触った時、とっさに耳たぶに手をやってしまうのは全国共通なんだろうか。だっちゅもキョロキョロする前に自分の耳たぶ触ればいいのに。そんなんだからまたドリー夢入っちゃうんだよ♡

●PN／八里眠（大分県）

ジャングル



そうだよ！　すね毛のない男の人って逆に怖い気がするぞ。っつーか、生足を出さなけりゃいいんだよ。まぁベニィだったらいっそ脱毛しちゃってもオッケーかもしんないけど。

●PN／ひまわり（熊本県）

今更汚名返上…成ラズッ！



バカじゃなくても成績悪けりゃ結局ダメなのでは…。だって卒業できないじゃん。ネスツうんぬんいってる場合じゃないんだよね。ユキちゃんかわいそー（遠い目）。

●PN／はちうるい（栃木県）

クール＆スマート



生まれ変わったというよりももはや別人だろう。はっきりいってこんなチャンチョイなんて嫌だ！　本人たちがどんなに喜ぼうとも、やはりもとの2人がいいよ。色モノって感じでさ。

●PN／草紫忍（千葉県）

オープンテラス

胸元をパタパタするユリを見て、何気にCAPCOMはSNKファンのマニアックな心理をわかっているなと思った。●PN＝美麻らと（福岡県）／やはり、こうなんっ～か、見えるか見えないかっていうところが最高ですな。『KOF』シリーズでも復活きぼ～んな登場デモです。（長山）

よろず質問＆要望コーナー

Q・おじさまキャラ大好きの私。そこで、藤堂竜白様のプロフィールをぜひぜひ知りたいのですが…。NFバックナンバー入手もままならないので（泣）、このコーナーだけが頼りです！　どうかどうか教えて下さい～!!
●PN／みーま（高知県）他

A・以前、このコーナーで一度紹介したことがあるのですが、他にも同じようなご質問を頂いていますので、再度紹介いたしましょう。竜白ファン、密かに多し？

格闘スタイル：古武術
出身：日本
誕生日：9月30日
身長：174cm
体重：65kg
血液型：A型
好きな食べ物：梅干し
嫌いなもの：生意気な若造
大切なもの：大和魂
特技：俳句

Q・『餓狼MOW』のフリーマンは、一体、どういう理由でスラム街に住むようになったのですか？　また、花粉の多い花が苦手だそうですが、どうしてですか？
●PN／じょにぃ（京都府）

A・①フリーマンが花粉を苦手とする理由
普段、敏感な鼻が利きにくくなるからです。
②どういう理由でスラムに住むようになったのか？
そこで生まれ育ったからです。物心ついた時からスラムにいました。
（アルゼーR広報室）

Q・編集部には毎日どのくらいの投稿作品が送られてくるのでしょうか？
●PN／あっしゃん（徳島県）

A・概算ですが、一日につきおおよそ20～30通といったところでしょうか。
本誌は今月号をもって、ひとまず休刊となってしまいますが、これまで寄せられた力作の数々は仕事中の励みでもありました。投稿してくださった皆様、本当にありがとうございました。（NF編集部）



●PN／橘雅龍（奈良県）
庵の私服ってこんなんばっかなんだろうか…。バンドの衣装なのかな？　っていうかいつもの服は？　戦闘服？　普段着？　教えてマミィ！



●PN／希羅々閃光（京都府）
見れば見るほど相撲という2文字が薄れていく…。このキャラに四股は犯罪だって！　んふぅ～かぼちゃぱんつ萌へ～。



●PN／明晶晃（東京都）
な…なんとなく…なんとなくだけど紅丸がちょっと浮いてる感じ…。がんばってクーラちゃん華麗に使いこなしてください！



●PN／咲山ゆき（東京都）
同人誌とかで女版京様っていうのはよく見かけたけど、まさかホントに出てくるとは…。コスプレ娘とはいえ、強豪相手に闘っちゃうなんてすげぇ！



●PN／漢★今田（仮）（埼玉県）
次はどこで会えるのかまったくもって不明…（涙）。結局アテナとの関係も中途半端に終わってしまいましたな。どうなるんだろ2001年。



●PN／ニャンコ先生（栃木県）
やんちゃっぷり大爆発な凱。悲願のKOF出場も達成できて良かったね！　武力新作は残念ながら望めないけど、姿が見られるだけでも…ね。



●PN／森里はむ（埼玉県）
色々と謎がありそうな女の子。それでも14歳らしい明るい笑顔が見られるとなんだか安心させられるかな。怒っちゃいやん。



●PN／結麻水寿（宮城県）
『月華3』ってどうなるんだろ。ファイナルエディション出たってことは、もう…。なんだか淋しい話ばっかりだなぁ。

受験生の皆様へ。日本史の1582年「山崎の戦い」は「以後はにかむ山崎さん」と覚えませう。●PN＝C62も一年前は…（大阪府）／いや、日本史とかたいへんそうですね。私も昔は苦労したような覚えがあります。でも、コレを使えばバッチリですね。みんなも活用しよう！（長山）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する「替え歌行っきま〜す！」。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！イエ〜イレッツシング！

ネオジオ作品への愛と感動の歌

ポルノグラフィティの「サウダージ」の1番と終わりの部分で、ネオジオ作品とネオジオフリークへの想いを替え歌にしてみました。

当分休刊
本屋がしばらく淋しくなる
いつかまた会いましょう
その日までサヨナラ
ネオジオフリよ

心残りなことは
ほたる・牙刀の父親とか
ヴァネッサの仕事とか
色々と謎が多くて
このままで終われば
後味少しわるいんで
せめて続きか
完結して欲しい

アルゼがアーケード
再び作って頂けるならば
KOFと餓狼を
ぜひ作ってもらいたい
その時は基盤とか似
こだわらないでいいから
再び名作を届けて欲しい

格闘ゲーばかりでも構わない
真に楽しいなら
出たときはネオフリよ
復活して本屋に戻ってきて

ネオジオCD今もまだ
バリバリ使ってるから
一晩明かして私ははまったわ
ネオジオCD

●PN／神山丁（京都府）

編：お察しの通り、今月号を持ちまして、ネオジオフリークは休刊させていただくことになりました。これまでいろいろとありましたが、楽しんでいただけましたでしょうか？　ネオジオフリークは休刊になろうとも、ネオジオは僕の心の中では永遠に生き続けることでしょう。個人的にはネオジオをこれからも応援していきたいと思ってます。そして「替え歌魂」も永遠。皆これからも替え歌にいそしんでくれたまへ。いや、ほら、なんとなく。

それでは、また機会がありましたら、お会いしましょう。ご愛読ありがとうございました。（長山）

『KOF'99』庵の悲しみの歌

『KOF'99』の庵の考えを「LA・LA・LA・LOVE SONG」で歌ってみました。作ってかなり庵がかわいそうになってきました。

ダブれ　ダブれ　草薙
もう私服なんて着るな
なぜなら貴様はずっと
高校生のまま

どしゃ降りの雨にぬれて
血まで吐いていた
三種の神器だった
あのころが恋しい

「赤毛！」とわめいていた
あの3人組も
今はもういないんだ
2度とでてくるな

だけどなんで隠しキャラ
しかも脇役っぽい

息が止まるぐらいの
痛い八乙女をしようよ
遠慮はいらないさ
すぐ楽にしてやる

勇気がない奴には
「そのまま死ね」といってやる
そして暴走しまくり
キョ・キョ・キョ・キョ・キョ〜
キョ・キョ・キョ・キョ・キョウ〜

マチュアとバイスがいない
また独りぼっち
ビリーと影二も
もう組んではくれない
だけどミスXの時は

●PN／桐丘惣（広島県）
ちょっと怖いかもぅ。なんか気軽に「だっちゅ君」って呼べない雰囲気だね。しかしこうやって見ると、男のくせに綺麗な顔してやがんだ。これが♡



●PN／のはらよーこ（山形県）
大自然とたわむれる姿はまるで妖精さん♡　森の木々、草花、ありとあらゆる生き物たちから幸せを感じられるね。



●PN／大佐（東京都）
なにげにカラーエディット楽しいよね。編集部では「ももいろだっちゅ君」がブレイクした模様。でも輪郭までももいろ。わけわかんねい。



●PN／サチ（群馬県）
こりゃあ中までこんがりしないように気をつけないと！　アフタヌーンティーのお供かな？　手作りって感じがする…（嘘）♡



●PN／若（千葉県）
ペロペロキャンディー（あのぐるぐるしたヤツ）って最近見かけないね。昔けっこう好きだったんだけど、結局食べきれなくて捨てちゃうんだよね。



●PN／いもたろう（愛知県）
しばらく覚醒君がよく目立ってたけど、なんかこういうのも安心できて良いなぁ。のほほんって感じで。のほほんしてないなぁ近頃…。



ちゃんときてくれたのに
殺す 殺す 草薙
もうやつあたりしかないさ
まずはクローンを殺して
あとでオリジナルを
パシリを殺してやって
彼女も奪ってしまおうか
でもそれじゃ人気落ち
どうすればいいのだ
(京)
「ばかか、お前は」
新しい彼女って
一体誰なの?
ダブれダブれ草薙
もう卒業は不可能だ
ネスツにつかまったら
学校にもいけない
もしかして2000は
俺のクローンもでてくるの
か?
そしたら仲間がいっぱい
キョ・キョ・キョ・キョ~
キョ・キョ・キョ・キョウ~

●PN/井原寛子(山口県)

編:草薙さんがネスツにさらわれてえらい淋しい想いをしているんですね。庵さんは。なんだか仲間にも逃げられていやな感じです。
でも大丈夫。2000でもクローンじゃなくちゃんと登場できたではありませんか。京も庵もクローンじゃないですよ。生ですよ…生。いい感じです。
マダムも大満足。ってよく分からんたとえですが、きっといい感じ。 (長山)

甘いモノ好きなマキシマさんの歌

ドラえもんのOPで、マキシマさんの替え歌を作ってみました。ホント甘党な方だなぁ。

パンナコッタいいな
プリンもいいな
食べたい甘いの
いっぱいあるけど
みんなみんなみんな
作ってくれる
クリスの坊っちゃん
作ってくれる
ビーフジャーキー
食べたいな
(マキシマ)
「てめぇで買ってこいや!」
ネジネジネジ
とったらこわれる
マキシマン

●PN/みちゃった(新潟県)

編:いや、なんだか今までの印象とちがって、なんだか凶悪な感じのマキシマですね。
マキシマってネジが外れると「買ってこい」なてセリフが吐けるぐらいぶっ壊れていい感じになるのですねぇ。私もネジを2、3本抜いて「給料上げてくれ」といってみたいものです。えぇ。
とりあえず、全日本「KOF学会」にでも論文を発表してください。って、そんなのないっちゅ~の。 (長山)



●PN/風間緑(大阪府)
すっげぇよく似合う! しかもメイドさん。こりゃその筋の(?)男性諸君がだまっちゃいないぜ! ラルフは…ノーコメント(笑)。


●PN/江華(大阪府)
「どすこ~い!」なんて気合い充分。うかつに手を出したらあっというまにブン投げられます。でもがっぷり組んで欲しいかも♡

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ!
今こそペンをとって立ち上がるのだ!
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け!

▼あのヒゲに栄光あれ! 全国ラルフ布教委員会

っしゃあんなろぉ! 俺様の愛するラルフ大佐の布教をするぜ! っていうか、ラルフ大佐の「ヒゲ」だ! 渋いっちゅーの。男クサイ感じがたまらん。俺様の憧れだ。
そこでぜひとも仲間(隊員)を募集したいと思う。何故なら…いつも俺様は1人ぼっちだから(大泣)。
●PN/斎藤次郎(愛知県)

編:そりゃあかわいそうに…。あくまでも「ヒゲ」にこだわる(?)その姿勢は素晴らしいんだけどなぁ。なんとかがんばって布教してくれたまえ! ちなみに私もヒゲをこよなく愛するので隊員にしてくださいっ! 押忍! (山田)

▼さよならは嫌だ! 全国NF復活委員会

なんだか最近嫌な噂ばかりを耳にします。そのたびにすごく切なくなります…。
あのう…NFってもうなくなっちゃうんでしょうか? だったらすごく悲しいです! 買いはじめたのは最近だけど(すみません!)、大好きなKOFや月華など、SNKのゲームの数々に出会えたのはNFのおかげなのですから。
これが初投稿になってしまったのは残念ですが、ほんとにほんとに…淋しいです。
●PN/私刑執行人(高知県)

編:むしろここまでがんばってこれたことの方がすごいって思います。確かにとっても淋しいですが、もしかしたら、またどこかで会えるかもしれませんよ。一応「休刊」だしね(汗)。ということで自動的にこのコーナーも終わりを迎えるわけですが、今までたくさんのお便りありがとうございました。 (山田)

●PN/キラノ★カヲル(千葉県)
めいっぱい布教していただいてる矢先にこれだもんなぁ。なんだか申し訳ないです…。





●PN/ポケピカ(東京都)
あれは編集部・山田の仮の姿らしい



●PN/ヤナカコタロウ(大阪府)
なんかすっげ久しぶりな気が…(汗)

オープンテラス

草薙さんは頭はいいらしい。本当にそうなら1年くらい『KOF』から離れて卒業のために勉強するくらい思いつかなかったのだろうか? ●PN=きつねうどん(栃木県)/なんというか、よくいうじゃないですか…「バカと天才は紙一重」って…。きっと彼はそういうタイプなんでしょう。とりあえず、大物はちがうってところか!? (長山)

オープンテラス

ＰＳ版の『ＫＯＦ'99』を友人と対戦しているとき、「アテナが負ける姿は見たくない!」と、リセットしたのは自分です。●ＰＮ＝ディームＥ（北海道）／いや、君は正しい。きっとその現場に私がいたなら、同じことをしたでしょう。と、平然といってしまう私はとってもダメ人間かもしれない。（長山）

文通&募集コーナー

SPECIAL PRESENTS

●文通、メール友達募集中です。とにかくＫＯＦが好きな東京に住んでいる女性の方お願いします。自分は初代ＫＯＦ'94からの大ファンです。ゲームの腕前の方も結構いけてると思うので、一緒にゲーセンなどにいきましょう! 最近は、新宿、渋谷、秋葉原のゲーセンによくいきます。いつも男とばかりいってるので、女の子と一緒にいってみたいと思っています。思いきりＫＯＦについて語り合いましょう。マジでよろしくお願いします! 初回のみ80円切手同封でご連絡ください。19歳、男。
〒154-0001 東京都世田谷区池尻3-3-3 グレイス池尻大橋804 山崎雄介

●文通友達&コスプレ仲間募集します! ＫＯＦ大好きな方、お友達になりましょう!! 私はＫ'超ラブです♡ 他にもいおりん、マキシマさん、ウィップ、クーラちゃん…もうＫＯＦキャラはみんな大好きです! コスプレはウィップとパオくんやってます。今度クーラちゃんのコスプレするつもりです。コスプレされている方、イベントなどで遊びましょう。そうでない方もゲーセンなどにいきましょう。イラ交もＯＫ。返事100%です。年齢・性別問いません。お気軽にお手紙ください。20歳、女。
〒136-0076 東京都江東区南砂5-8-2-404号 木下佐奈江

●文通友達募集。クーラやゲーニッツ、ナコルル、ヴァネッサ（その他でも可）が好きな方、またはＳＮＫのゲームについて語り合ってくれて、お返事をきちんとくれる方を募集します。私と年の違う方（上でも下でも）で、男女は問いません。時間の都合上、3名以上の方からきた場合は、1〜2名までに絞らせてもらいます。もちろんご連絡をくれた方全員に必ず返事を書きます。15歳、男。
〒680-0864 鳥取県鳥取市吉成166-6 早田透

●私はＮＦ4月号で、活字の方にてペーパー配布者様を募集させていただいた者なのですが、お手紙をくださった方の中で、どうやらこちらからの荷物が届いていない方が何名かいらっしゃるようですので、どうかお心当たりのある方はご連絡ください。こちらでも何度も試みましたが、いつまでたっても連絡が取れず、困っています。まずはご一報ください（住所は友人宅です! 前回と同じですのでご確認ください）。
〒857-1151 長崎県佐世保市日宇町2631 山城美智子方 Ａ係

●文通友達募集です。ＫＯＦ、月華、餓狼、サムスピ好きな方、そして「格ゲーにおける心」や「ゲーセンでのマナー」「闘い方」などについて語り合ってくれる方も募集。僕の使用キャラは、楓、守矢、示源、マキシマ、紅丸、麟、ルガールなどです。近県や県内の方で「俺（私）は強いぞ」という方、僕と対戦しましょう。年齢はできるだけ近い方がいいです。性別不問。格ゲー初心者の方から上級者の方まで、ゲームの知識で語り合いましょう。絵の上手な方、僕にコツを教えてください（絵は初心者なので）。よろしくお願いいたします。初回のみ80円切手を同封で。18歳、男。
〒527-0091 滋賀県八日市市小脇町887-1 古澤昌城

●格闘ゲーム中心よろず会員制サークル「ＺＩＧＺＡＧ ＺＯＮＥ」では、常時会員様大募集! 好きなものを好きな大きさ、好きなカタチで描いていただけます♡ 自由度高し。1回きりでやめちゃってもＯＫ! 2ヵ月で送料込み300円です。80円切手同封でご連絡ください。あと、テリー・ボガード中心サークルさん、ペーパー交換配布してください! 30枚、送りつけ可です。よろしくお願いします!
〒133-0071 東京都江戸川区東松本1-16-8 ファミーユつかさ101号 八島香保理

●Ｋ'×クーラ、庵×レオナ、京、ヴァネッサ、ウィップ、ジェニー、ほたる、ロック、リムルル、アスラ、社、マキシマ、アテナなどのカップリング、またはキャラ単体が好きな方や、カプコンのリリスが好きな方、文通&イラ交してください! お近くの方で遊んでくださる方も。年齢・性別不問です。20歳、男。
〒570-0003 大阪府守口市大日町4-30-10 川口文化住宅12号室 吉永誠

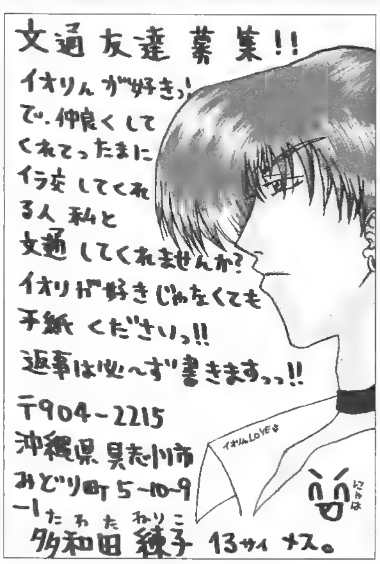
●文通友達、コスプレ友達募集!! Ｋ'、マキシマ、真吾、キム、ジョン、包、アテナ、クリザリッド、社、ラッキー、あかり、刀馬、ナコ、リム、ジェイフン、ほたる、ガイ、眠兎、ロック、ドンファン、ヨンソンが好きな方、文通しませんか? カプコンの格ゲー好きな方も♡ コス友は、大阪方面のイベントによく出られる方。キャラは問いませんが、Ｋ'してる方だとめっちゃうれしいです♡ 返事は必ず書きます。音信不通にしない! と約束できる方。返事が2ヵ月以上遅れる場合もありっス…。イラ交しましょう!! どちらも80円切手同封で。ペーパーも出しているので、ペーパーのみの請求もＯＫ♡ コスプレしている方は写真、もしよかったらください♡ グッズ交換してくれる方も同時募集! 切手同封&ペーパー同封でお手紙ください。中3です、うち。たくさんのお手紙待ってるぜぃ! 14歳、女。
〒577-0827 大阪府東大阪市衣摺4-11-12-108 小原由貴奈

●ＫＯＦが大好きな方、お友達になってください! そして、県内の方ならゲーセンに









▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！

いって対戦しましょう。文通でもいいですよ。あと、僕ははじめたばかりなので、色々と教えてください。年齢・性別・地域問いません。お手紙待っています。15歳、男。〒319-1545　茨城県北茨城市磯原町木皿1223　小林弘志

●KOFが好きな方、私と文通してくださーい!!　好きなキャラは、麟とシェルミーと…他にもいーっぱいいます！　性別・年齢不問です。こんなやつですがヨロシクゥ〜!!　12歳、女。〒286-0043　千葉県成田市大袋255-20　サンパーク成田2 201　伊藤聡美

●ネオジオ仲間募集！　ネオジオの格ゲーなら新旧問わず大好きっス！　一緒にネオジオについて熱く語りましょう。特に庵、K′、京、オロチ系、ジョー・ヒガシ様、李烈火、刹那、キム兄弟、ズィーガー（笑）などが好きです。近くの方はゲーセンとかいこう！　あと、同人誌の出し方を教えてくれる方も募集！　ヘタでも良ければイラ交も可。両方とも年齢・性別不問です。22歳、男。〒229-0016　神奈川県相模原市当麻749-4　菊池拓磨

●文通友達募集。KOFの京×庵、または庵受け（K×庵etc…）の方、どうか文通してください!!　老若男女問いません。同人封筒OKです。17歳、女。〒740-0035　山口県岩国市海土路町1-15-6　村中かすみ

●KOFが好きな方で、近県、市内のゲーセンへ一緒にいってくれる方を募集（文通、メル友も可）!!　好きなキャラは、リョウ、ユリ、庵、社、K′、ヴァネッサ、雛子です。まずはご連絡ください。同人やっている方、大歓迎です!!　25歳、男。〒448-0007　愛知県刈谷市東境町昭山52-12　谷澤雅彦

●会員制サークル「Angel Trick」では会員様を常時募集中です。ジャンルは、ゲーム・芸能・オリジナル。会報は2ヵ月に1回の発行、会費は月500円（サークル費用すべて込み）です。まだ会員様が少ないので、活動はしていません。ので、すぐにうちとけられますよ。製本方法はコピー（年1回オフ刷）で、サイズはB6です。「入会する!!」と思われた方は、80円切手同封のうえ、申込用紙をお取り寄せください。たくさんのご入会、心よりお待ちいたしております。オールジャンルで話せるメル友常時募集。〒319-1415　茨城県日立市相田町3-11-11　根本美奈子

●SNKのゲームが好きな方、友達になってください。キム、ユリ、リョウ、アテナ、覇王丸、鷲塚、エリが好きです。また、コスプレ写真を送ってくれる方も募集。よろしくお願いします。24歳、男。〒920-0226　石川県金沢市粟崎町ホ79-15　細谷竜









●PN／祐哉みつる（宮城県）
うわお麻雪ちゃんだ！　久しぶり〜！　ちょっと元気なさそうだけど、こうやって表に（？）出てくるのはほんとに久しぶりなんだから、笑顔を見せて！



●PN／七緒アキ（奈良県）
アナストだけど、復活は復活。まったく、無邪気な子供ほど残酷な生き物はいないよね。とりあえず燃やされないように気をつけよ！



●PN／神無月さつき（埼玉県）
「♥」がついてるにも関わらず、その手に持った謎のハンマーはなんなんだ！　お兄ちゃんおイタしちゃったのかな？　命知らずだね♡



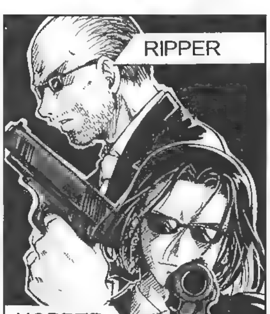
●PN／磯部毬藻（静岡県）
「ローマも1日にして成らず」。こういう日々の努力の積み重ねが大事なのだ。ちょっと真吾を思い出しちゃった。



●PN／布施唯華（富山県）
うぉーまさしくアンチって感じ！　これで14歳っていったらかなりビックリするけど…そのぅ…胸でかいっスね（謎）。



●PN／クボマンボ（神奈川県）
今回は懐かし系多いなぁ。この方たちだっていつ出てきてもおかしくないハズなんだけどなぁ。もっと目立って！



オープンテラス

ウィップは白い水着が似合うと思う。●PN＝サカキ・ユリ（東京都）／その考えがどこから浮かんできたのかは謎として、いや、賛成ッス。うん、なんというか、普段の軍服姿もそれはそれでよろしいですが、白い水着ってのもおつですな。更にいえば、白いワンピースで麦わら帽子かぶってにこりと笑ってくれればドキドキするかも。やっぱ夏はこれだって（ヘタレ）。（長山）

オープンテラス

友達のKちゃんは、K'のことを「白い人」といいます。明らかに黒の面積の方が多い気が…。●PN=ひびき（愛媛県）／明らかに白より黒の面積が多いですよね。でも、その友達はK'の心の中を白という色で表現したかったのかも知れません…とか、なんとなく深読みしてみたり。（長山）

●KOF、餓狼MOWが、大大大大～好きな方！ 私と一緒に文通しましょう♡ 切手不要！ 返事200%（笑）！ めっちゃ切実ですっ！ ちなみに、私は今まで香澄、マチュア、舞などのコスをしたことがあります。イラストも大の得意です！ では、首を長～くして待っております。14歳、女。〒056-0143 北海道静内郡静内町字豊畑286-3 藤川美那実

●文通・友達募集。KOF、餓狼好きな方、僕と文通しませんか。近くの方は一緒にゲーセンいきましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。16～21歳くらいまでの女性の方だとうれしいです。お手紙どしどし×2ください。20歳、男。〒339-0027 埼玉県岩槻市尾ヶ崎1048 真々田陽一

●KOF、頂上決戦、CAPCOM VS. SNKが好きな方、私と文通しませんか!? 10代で心のやさしい方（性別不問）、また、山崎、ビリー、真吾、拳崇、紅丸、K'、庵、社、ラルフ、バルログなどが好きな方大歓迎!! 切手不要です。返事も必ず出します。お手紙待ってます♡ 13歳、女。〒580-0012 大阪府松原市立部5-4-1-905 濱野友美加

●ペーパー配布者様募集中！ 僕のペーパーをお友達に配ってください。ショボイですがお願いします。3枚です。KOFのことなどはあまり書いていませんが、これからグッズを増やしていくつもりです。OKという方は、80円切手同封のうえ、1回きりか継続か交換のどれかを書いたメモを添えてご連絡ください。待ってます。〒842-0065 佐賀県神崎郡千代田町黒津1786-13 江頭健太

●東北地方のペーパー配布者様を募集しております。3ヵ月に30枚くらいOKな方！ お礼はこちらの発行物でよければ…。交換OKです。よろしくお願いします。〒193-0824 東京都八王子市長房町341-22-202 斉藤方「NF」係

●文通友達募集します。餓狼シリーズ、KOFシリーズ好きな方は大歓迎！ 年齢・性別は関係なし！ 楽しく語り合いましょう。へたでよければイラ交も「OK！（帽子を投げる）」。東京に住んでいる方なら一緒にゲーセンにでもいきませんか？ それとプロフィールつきだとうれしいです。お手紙待ってます。15歳、男。〒205-0002 東京都羽村市栄町1-11-10 MAC羽村コート-304 新井友輝

●ラルフ&クラーク大好きな方、お友達になりましょう。また、同人関係、イラストに詳しい方もOKです。色々なことをたくさん語り合いましょう。まずはお気軽にお手紙ください。年齢は不問ですが、できれば性別は女性の方がいいです。初回だけ80円切手を同封してください。15歳、女。〒229-1103 神奈川県相模原市橋本3-6-3 長谷川歩美

●「SNKのゲームならKOFが一番だろ！」というそこのあなた！ ぜひ僕と文通してください。最近では、KOFについて語れる同志が少なく悲しい毎日…。好きなキャラは、庵、真吾、K'、アテナ、レオナなどです。年齢・性別不問です。お気軽にお手紙ください。待ってまーす！ 15歳、男。〒321-0903 栃木県宇都宮市下平出町2552 郷間哲也

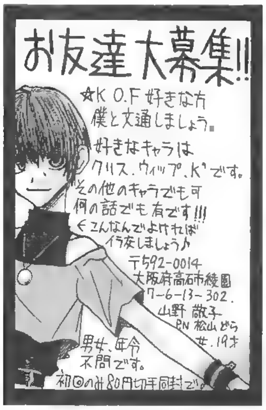
●KOF、月華、詳しくはないけど旧餓狼、旧侍魂が好きな方&アニメ、マンガ、ゲーム、声優に興味がある方、私と文通してください。好きなキャラは、拳崇、アテナ、テリー、リョウ、キング、キム、マリー、ホンフウ、アンディ、鷲塚、楓、小次郎、香織、ナコルル、リムルル、ガルフォードなど何でもOKです。男女不問ですが、音信不通にならず、お返事を早くくれる方がいいです。そのうちイベントなんかもいきましょう。イラ交やイラストくれる方もOKです。14歳、女。〒229-1134 神奈川県相模原市下九沢2391-17 菊地宏美

●文通相手、募集してます。KOFで好きなキャラは、クリス、シェルミー、庵、K'です。一応、男だけど、年齢・性別は不問です。文通初心者ですがヨロシクお願いします。11歳、男。〒900-0024 沖縄県那覇市古波蔵131-2 松下アパートB306 赤嶺英人

●ゲーム友達がいなくて毎日さみしい思いをしているオレと友達になってください。KOFのサイコチームが死ぬほど好きな方&オロチチーム、K'、舞その他が好きな方、コスプレ友達になってください。特に写真中心でお願いします。初回のみ80円切手同封でご連絡ください。16歳、女。〒289-1733 千葉県山武郡横芝町栗山2663-5 鈴木まゆみ

●文通相手募集！ 俺はKOF好きのハタチ。週3回くらいゲーセンに通ってるぜ。俺が'94から2000まで愛用しているキャラがいる。その名は「KYO」。そこで、俺と同じくらい「KYO」を愛している方、俺のまわりにはKOF好きの女性がいないので、JAPAN在住の15～∞歳の女性大歓迎。20歳、男。〒123-0852 東京都足立区関原3-37-22 堀江啓司

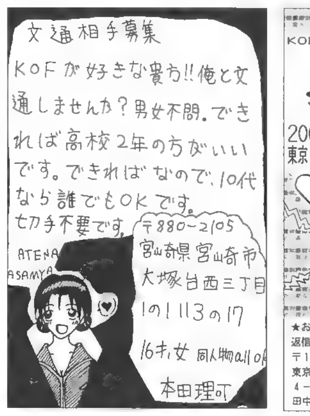
●募集です。KOFが好きな方、私と文通してください。初心者の方でもOKです！ なるべく女性で、10～20歳の方を希望。好きなキャラは、ヴァネッサ、キング、リョウ、他にも色々っス。よろしくお願いしまっスー。11歳、女。〒781-7101 高知県室戸市室戸岬町6810-44 松本沙也加

















売買&交換コーナー

●売り／ネオジオCDZ本体一式（コントローラーなし）、コントローラープロ2個、ネオジオコントローラー、そしてソフト40本（『KOF』『月華』など）をセットで3万円くらいで。送料はそちら持ちで、高価優先します。ソフトのリストを欲しい方、買いたいという方は、必ず80円切手同封でご連絡ください。なお、バラ売りは一切いたしません。〒441-3627 愛知県渥美郡渥美町堀切除地60 渡会勝之

●買い／NF'96年12月号～'97年3月号までを、1冊でもいいので売ってください。安価優先。ポスターなしや、多少の汚れありでもOKです。送料こちら持ち。希望価格明記のうえ、ご連絡ください。〒999-4201 山形県尾花沢市高橋462 大貫好恵

●売り／『餓狼MOW』の便せんあります。ロック、テリー、ドンファン、ジェイフン、ほたる、牙刀、フリーマン。ロック以外は全員ちびキャラで可愛いです。グラデ刷り、1セット10枚で100円です。買ってくれた方には、『KOF』または『餓狼MOW』のカラーイラスト差しあげます!! 代金分の小為替＋送料分の切手（1セットで120円単位）を同封のうえ、こちらまで。同人グッズALLオッケーです。〒512-1114 三重県四日市市和無田町1098 平山加奈子

●買い／『CAPCOM VS. SNK』の初回限定ポスター（未使用）を500円で売ってください。売ってくださるという方は、ハガキでご連絡を。〒979-2103 福島県相馬郡小高町大井字宮前31 田代真久

●売り／NFのポスター（'99年4月号～11月号、'00年1月号～8月号）を売ります。詳しいことは希望価格と欲しい号数を明記のうえ、ご連絡ください。切手はいりません。〒511-0854 三重県桑名市蓮花寺353-5 小塚典子

●買い／ROM版『餓狼MOW』を1万円以下で売ってください。安価優先です。まずはお手紙をください。送料はこちら持ち。お願いいたします。支払いは速達で送らせていただきます。締切りは12月19日までです。〒241-0005 神奈川県横浜市旭区白根7-34-2 渡辺琢斗

●売り／コスプレ衣装、小物売ります（女性の方限定）。『KOF'97』のアテナ（6月号に写真掲載のもの）。『月華』の雪（1Pカラー）。ロングブーツ白3種、黒3種、茶2種、青1種。厚底草履赤1種。ストレートウィッグ（茶65cm、専用スプレー・専用ブラシつき）。衣装、ブーツ、草履はすべてSサイズ。写真をお送りいたしますので、希望の品を明記、80円切手3枚を同封のうえ、ご連絡願います。〒272-0836 千葉県市川市北国分3-4-7 大胡恵子

●買い／ネオジオROM版『月華二幕』『天草降臨』『風雲スーパータッグバトル』『ブレイジングスター』を売ってください。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。〒838-1521 福岡県朝倉郡杷木町大字志波1402-2 日野俊和

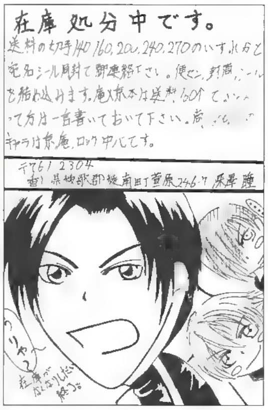
●売り／『KOF2000』のキーホルダーを1つ200円で売ります。キャラクターは、K'、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、麟、セス、拳崇、京です。もし、買ってくださったら、『KOF'97』のビッグポスターをプレゼントします。〒780-8010 高知県高知市栈橋通り4-11-12 芦辺広和

●買い／ウィップ、アテナ、小次郎、K'、ヴァネッサのコスプレ衣装（全身）を3千円くらいで売ってください。サイズはMorLです。あと、キム、鷲塚のコス衣装を男性用Lで。ゆずってくださるとうれしいです。まずはハガキかお手紙でご連絡ください。〒344-0112 埼玉県北葛飾郡庄和町西金野井45-15 佐藤吉美

●売り／ネオジオROM本体一式（箱・説明書あり）、ROM版『KOF'95』『'99』（テレカあり）を2万～2万5千円くらいでお売りします。ROMカセットには箱・説明書がついています。また、本体の箱は少しボロいです。2万円以上で買っていただいた方に、ご希望であれば、NF'99年1月号～12月号をおつけします。送料はそちら持ちで。支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡願います。〒557-0032 大阪府大阪市西成区旭3-8-14 平田孝範

●買い／どなたか私にK'のマスコットキーホルダーをゆずってください、または売ってください。あと、少し古いものもありますが、クリス、七枷社、ゲーニッツ、オロチ、バイス、マチュア、ウィップ、レオナ、マキシマ、ヴァネッサ、レオナ、クーラ、クリザリッド、包、雛子、アテナを。アテナは『KOF2000』の時のマスコットキーホルダーでお願いします。お支払い方法は、為替か切手でいいという方に限ります。できるだけ安価で。まずは往復ハガキでご連絡ください。〒646-0214 和歌山県田辺市上三栖61-1 ひまわり寮 宮本路子

●売り／SNKトレカ〈ROUND1〉全135枚中、127枚（キラカード含む）を送料込み4千500円でお売りします。欲しい方は、まずは返信用封筒（ハガキ）同封のうえ、ご連絡ください。なお、支払い方法は郵便為替を使用します。

















オープンテラス

最近NFよりハガキ代の方が高くなっていることに気付いた。●PN=ネスツの下端（岩手県）／いや、たくさん投稿してくれてありがとうございます。そんなあなた方の手紙のおかげでここまでやってくることができました。投稿して下さった方、本当にありがとうございました。（長山）

私は99年夏から、男友達の「けいし」くんが走っているとき、いつもこういう。「けいだっしゅ～！」…つまんねぇ。でも友達には大ウケ。●PN＝月枷恭奈（大阪府）／なんというか、箸が転んでもおかしいとしごろはあるもんです。若いっていいによ。（長山）

〒998-0063　山形県酒田市南新町1-1-32　青葉まり
●買い／CD版『KOF'97』『サムスピ天草』『月華第二幕』、ネオジオコントローラープロを売ってください。ソフトについては、きちんと動くのであればキズつきもOKです。安価優先で送料はこちら持ちで。支払い方法と希望価格を明記のうえ、必ず往復ハガキでご連絡ください。

〒699-5207　島根県鹿足郡日原町枕瀬480-3　坂崎陽介
●売り／ネオジオROMソフト『ギャラクシーファイト』を送料込みで3千円で売ります。箱・説明書つきで、状態はいいです。買ってくれた方には『餓狼伝説2（ROM版、箱・説明書つき）』をサービスします。希望する方は、ハガキでご連絡ください。先着順にしたいと思います。

〒849-0906　佐賀県佐賀市金立町大字金立433-2　江口潤
●買い／山崎竜二に関するものを何でもいいので、譲ってください。本当に何でもいいです！　切り抜き、ペーパー、何でも！　同人誌とかだったら喜びすぎます！　「今、山崎で活動してる人知ってるよぉ」でもOKです。そんな優しい方、ご連絡ください。価格、送料など明記してくださいね。もちろん切手はお返しします。お待ちしています。

〒640-8390　和歌山県和歌山市有本356-1　中浴知世
●売り／ネオジオROM本体とROM版『KOF'99』（箱説あり、美品）を売ります。高額優先。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。

〒445-0821　愛知県西尾市矢場町1-5　大嶋悦史
●買い／Kのカスタムグローブ（赤）を売ってください！　または作ってください！　できるだけ安価希望です。写真同封だとうれしいです。よろしくお願いしまぁぁす！　押忍っ。金額を明記のうえ、お手紙でご連絡を！

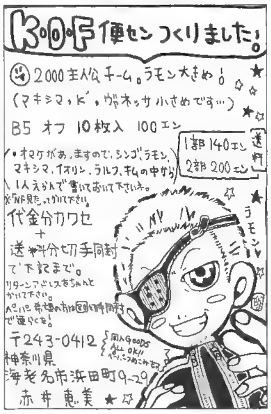
〒295-0011　千葉県安房郡千倉町北朝夷2963　石井美希
●売り／ネオジオCD本体（箱・取説あり、コントローラーなし）、コントローラープロ、CD版『餓狼3』『RB餓狼』『RB餓狼SP』『龍虎2』『龍虎外伝（限定版）』『真サム』『斬サム』『武士道烈伝』『ADKワールド』『WHP』『ゴウカイザー』『痛快ガンガン』『KOF'94～'98』『KOF'96ネオジオコレクション』をセットで1万円以上で。ROM版『餓狼2』『餓狼SP』『サムスピ』とNF'96年10月号～'99年4月号（'97年12月号、'99年3月号はポスターなし）も売ります。高価優先、送料そちら持ち。希望価格を明記のうえ、返信用封筒同封か往復ハガキでご連絡ください。

〒981-0961　宮城県仙台市青葉区桜丘2-17-3-109　小田桃子
●買い／ROM版『餓狼MOW』『RB餓狼』『RBSP』『ソニックウイングス2、3』











●PN／キノ（東京都）
なんか手乗りサイズちっく。ポケットに入れて持ち歩かせてください。でも今は寒いので夏の時期にお願いします。



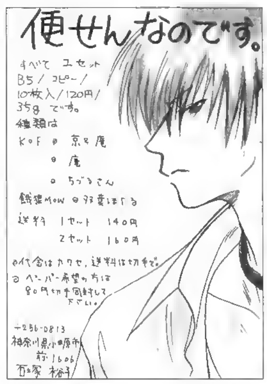
●PN／水無月ヒロ（大阪府）
これって相手につかまれたりしたらとたんにポロリといっちゃうんじゃないですかねい。昔やってた某水泳大会の騎馬戦みたいに。

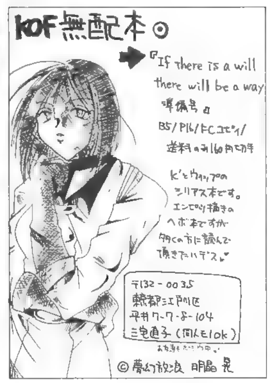


●PN／ポケピカ（東京都）
その顔マークが、なんかぴったり合ってるような気がするのはおかしいでしょうか？　つんとばっかしてないで、マキシマに遊んでもらいなさい。



●PN／モアイーズ1号（山口県）
いやっほぅ！　香澄ちゃんに喝入れてもらっちゃった。これでしばらくはこの鬼のような環境の中でも生きていけそうです…。









を。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。どれか1つでもOKです。無期限で高価買取、お約束します！　送料こちら持ち。箱・取説ありで、なるべく美品希望です。ROM版なら、その他のタイトルでも買取可。当方切実。よろしくお願いします！
〒336-0903　埼玉県浦和市山崎1-9-3　杉山知子

●売り／ネオジオROM版『餓狼2』『サムスピ』『龍虎2』を各4千円、『斬九郎無双剣』『KOF'95』を各6千円。『KOF'97』を8千円で。すべて超美品&取説ありですが、ケースはありません。送料はなるべくそちら持ちで。お手紙お待ちしています。
〒671-1213　兵庫県姫路市勝原区宮田35　小坂政明

●買い／ネオジオROM本体一式を1万円くらいで、ROMソフト『餓狼MOW』を1万5千円くらいで売ってください。この金額は希望ですので、状態など、直接交渉で具体的な値段を決めたいと思っています。送料はこちら持ち。ハガキなどでご連絡をください。
〒849-1311　佐賀県鹿島市大字高津原35-2　西島睦美

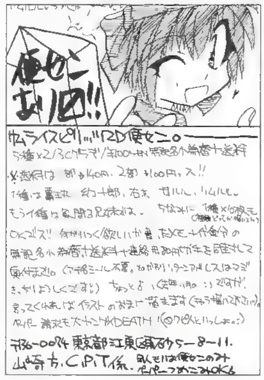
●売り／『KOF'98』の八神庵目覚まし時計。箱・取説なし。セット時間がくると、「(勝利ボイス笑い)そのまま寝ろぉー!!」と絶叫します。送料込みで2千円くらいから。とりあえず希望価格を明記のうえ、往復ハガキにてご連絡ください。高価優先。
〒024-0056　岩手県北上市鬼柳町古川21-2　三田聡

●買い／ネオジオCD版『サムライスピリッツ天草降臨』を千500円くらいで売ってください。説明書つきで壊れていないものをお願いします。ハガキでご連絡ください。
〒888-0004　宮崎県串間市大字串間905-2　樋口祐

●売り／ネオジオCD本体(ケーブル、アダプタ、箱・取説つき)超美品十CD版『月華2』を1万円以上で。ネオジオROM本体と交換でもOK。ハガキでご連絡を。
〒455-0801　愛知県名古屋市港区小碓4-311　小碓住宅103　内藤光一

●買い／八神庵のロングシャツを売ってください。金額は5千円くらいで、サイズはLでお願いします(身長180cm)。あと、私服京のグローブもあれば、2千円くらいで買います。支払いは郵便為替で。まずはご連絡ください。
〒811-2304　福岡県粕屋郡粕屋町大字仲原192-4　瀬尾勇哉





10・11月クイズ×クイズ当選者発表

10月



ランキングクイズ結果発表

10月号でおこなったランキングクイズの読者投票で選ばれた「SNKゲーム　ベストオブイカすトレードマークを持つキャラ」は、圧倒的リードで差をつけた①番の「草薙京」に決定！　2位には、⑥番「ウィップ」、3位には⑤番「ギース・ハワード」が選ばれた。

草薙京さん、おめでとう！

クイズ×クイズ当選者

村田桃子・千葉県／黒木龍太・宮崎県／石橋富美子・茨城県／権田尚貴・愛知県／木原世律子・東京都／松嶋慶宗・熊本県／板山恵・大分県／塚智弘・岩手県／若林映里・京都府／松下真伍・長崎県
(敬称略)

クイズ×クイズの答え

Q1：シラヌイマイ
Q2：①草薙　京

クロスワード解答

1ク	2ス	3ク	ス	■	4テ	5ク	6セ
7リ	リ	イ(D)	■	8ラ	ク	ロ	ス
9ザ	ラ	■	10モ	モ	■	ヌ(C)	■
11リ	ー	12シ(A)	ヤ	ン	13フ	エ	14イ(F)
ツ	■	15ヤ	シ	■	グ	■	テ
16ド	17イ	ツ	■	18カ	ド	19ウ	■
■	20オ	キ	21ナ	■	22ク	ラ	23マ(E)
24ニ	リ	ン	シ	ヤ	■	25ラ(B)	ゴ

A	B	C	D	E	F
シ	ラ	ヌ	イ	マ	イ

11月



ランキングクイズ結果発表

11月号でおこなったランキングクイズの読者投票で選ばれた「SNKゲーム　ベストオブ脚線美キャラ」は、⑤番「不知火舞」に決定！　2位には、③番「シェルミー」、3位には④番「命」が選ばれたぞ。

どのキャラも大健闘だったが、僅差でトップに輝いたのは舞さんの美脚でした

クイズ×クイズ当選者

松井浩史・大阪府／濱田有子・兵庫県／門脇保・岐阜県／小濱有美子・千葉県／石東慶太・兵庫県／大浜かなえ・広島県／佐々木崇・北海道／碇一仁・鹿児島県／千葉嘉宗・神奈川県／佐藤将寛・北海道
(敬称略)

クイズ×クイズの答え

Q1：ナオエシゲン
Q2：⑤不知火　舞

クロスワード解答

1オ(B)	キ	2テ	■	3ダ	ル	4シ(D)	5ム
ニ	■	6ガ	7ロ	ウ	■	8ヨ	ガ
■	9モ	ミ	ジ	■	10カ	ウ	■
11セ	ン(F)	■	12ツ	イ	ン	■	13エ(C)
14ス	ゴ	15ロ	ク	■	16サ	イ	ド
■	17リ	ム	■	18ナ(A)	イ	■	モ
19モ	ア	■	20サ	ギ	■	21マ	ン
22チ	ン	ゲ(E)	ン	サ	イ	■	ド

A	B	C	D	E	F
ナ	オ	エ	シ	ゲ	ン

※11月号出題分の『クイズ×クイズ』にて「締切り・11月9日、発表・1月号誌上」とさせていただいておりましたが、プレゼント当選者については、誠に勝手ながら、早めに応募してくださった正解者の中からの抽選とさせていただきました。読者の皆様には大変ご迷惑をおかけしました。お詫びいたします。

新作ソフト発売予定リスト

【10月20日現在】

ユーザーの声 VOICE of USER

今更ながらKOF'98にはまっております。やっぱりドリームマッチなところがKOFらしくて、シリーズで一番好きです。アメリカンスポーツチームや親父チームもいいけど、なんといってもマチュア&バイスお姉様ラブなので嬉しい限りです。アナザーストライカーで復活させてくださってありがとうゴザイマス、SNK様（プレイヤーキャラとして使えたらもっと嬉しかったんですけど…）。KOF2000の家庭用ロムも楽しみにしてますよ。

●PN／秘書と野獣（福岡県）

編：やはりKOFファンにとっては発売日が気になるところですよね。

KOF2000の家庭用ロムカセットの方ですが、なんとか年内には発売されるそうです。

完全受注生産らしいので買い逃したら手に入れるのはかなり難しいかも？

気になる人は早めに予約しておいた方がいいかもしれませんね。

『インフィニティ』のネオポケ版がすっごく楽しみです。キッドさんの美少女ゲーム大好きなんで。格ゲーは全然なんですけどネオポケ買いました。

●PN／ぷにぷよ（滋賀県）

編：楽しみは人それぞれですから。格ゲーだけがネオポケじゃないですしね。

こんなゲームあったらいいな

霧島翔を主人公にしたゲーム、その名も『ふしぎの世界の霧島翔』。

いつもの様に少女マンガを読んでいたら、いつの間にか少女マンガの世界にいた翔。

その世界で翔は1人の少女と出会う。

その少女にメロメロになる翔。

しかし翔の様に現実世界から来た人間が、この世界を乗っ取ろうと動き出す。そして少女に忍び寄る魔手。

実はとんでもない秘密が…。

立ち上がれ翔！　少女と、この世界を救えるのは君しかいない！

こんなストーリーでいかがスか？

ロープレかアクションでネオポケで発売！　やってみたいぞー

●PN／ジュウ狼（長野県）

編：少女マンガの世界と言うことは、やっぱり瞳にお星さまがキラキラしてたり意味もなく背中にバラの花が舞っていたりするのでしょうか？

翔もバイクの代わりに白い馬にまたがってたりして？

まさに乙女の妄想まっしぐらですね！

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	**SNK**	**格闘アクション**	**682M**	**12月21日**	**38,000円**	
Dreamcast						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　Final edition	**SNK**	**格闘アクション**	**未定**	**12月21日**	**5,800円**	
ドリコレ　ザ・キング・オブ・ファイターズDreammutch1999	**SNK**	**格闘アクション**	**未定**	**12月21日**	**2,800円**	
プレイステーション						
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	1月25日	5,800円	
ネオジオポケットカラー						
ビッグバンプロレス	SNK	プロレス	未定	11月23日	3,800円	
ニゲろんぱ	電脳映像製作所	RPG	8M	11月23日	3,800円	
INFINITY cure.	キッド	恋愛アドベンチャー	8M	11月23日	4,800円	



●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。©SNK 2000

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵 便 は が き

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
12月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　　）

ネオシオフリーク12月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸5年半の間ありがとうございました。ご意見などありましたら、お願いします。

遊べるケータイマガジン

モバッチェ
mobache

絶賛発売中！ 12

定価490円(税込)

大丈夫なのか？iモード!?号



スーパー辛口企画2連発！

その1 他誌ではなぜ書けない！使って分かった
iモード人気機種のここがダメ！

その2 大反響の辛口ミシュラン
ケータイ最新機種○と×

好評企画
「○○アイドルたちにメールを出そう！」
①ネットアイドル
②コスプレアイドル
③フードル



今月の表紙&グラビアインタビュー●川村ひかる

絶好調！iモード過激インディーズサイト大集合
緊急企画／弱電波克服マニュアル

定番企画もボリューム満点！
最強のコンテンツガイド／モバッチェコミック「出会いのすすめ」
出会いのメールアドレス「メッチャめーる」／巻末袋とじ「秘密のモバッチェ」

禁断の新企画、ついにスタート!!
「君のメールが素人娘を脱がす！」
街で見つけたかわいいコが読者のメール総数であんなことやこんなことに…乞うご期待！

お求めは全国の書店・コンビニで！ お問い合せ 出版営業部 03-5992-2051 株式会社芸文社

パオパオカフェ2号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

読者の皆様のおかげで、毎度大盛況なこのコーナー。今月も気合い&愛情こもりまくりのブラボーな作品がたっくさん集まって、もーうれしい限り!! ここまで心をこめて描かれるネオジオキャラもきっと幸せなはず♥



●PN／大山高嶺（京都府）
むむっ。このキャラを選ぶとは、目のつけどころが違いますなぁ。いいぞ！ このタッチや構図もグー。センスのよさを感じます。



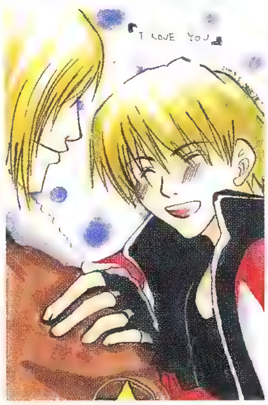
●PN／若（千葉県）
裏のコメントでご本人は心配してたけど、秋晴れの雰囲気、バッチリ出ていると思いますよ！ 紅葉の赤もいいアクセントになっていますね。



●PN／かいせんはじめ（群馬県）
なつかしい！ カッコよかったよね、バサラ。筆ペン使いのこのタッチも彼のイメージにぴったり。まさに愛が伝わってくるようです。



●PN／七枷フミヨ（宮崎県）
あの社もシェルミーと一緒だと、この通りすっかり照れモード（笑）。左手のやり場に困ってるなど、細かな心理描写が微笑ましいです。

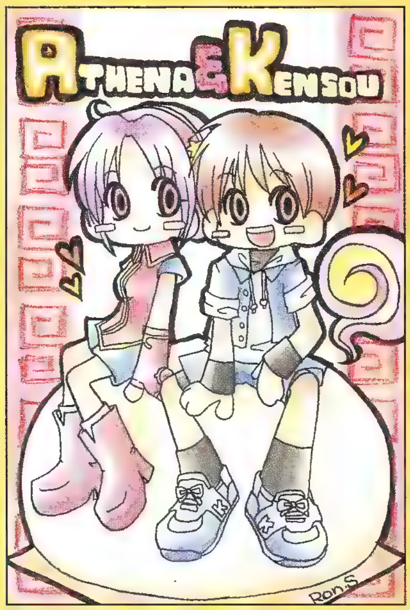


●PN／結城誠（福岡県）
みんなのドリームをよくぞ絵にしてくれた！ といったところでしょうか（笑）。ロックのちょっぴり照れたような&幸せそうな表情がグッド。



●PN／935（東京都）
やっぱ人気あるよ〜、ラモンは。イラスト増加率もかなり高し。シンプルでありながら厚みを感じさせるこのタッチ、他のキャラのも見てみたいな。

ベストカップル♥賞



★PN／鈴城ロン（愛知県）
アッツアツの肉まんの上に、とっても可愛らしいアテナと拳崇が！ 2人もこういう風に早くハッピーになれるといいね。見ているだけで、気持ちまであったかくなるイラストです。

〈ベストカップル賞おめでとう！〉

受賞おめでとうございます！ 今回、素敵な作品を送ってくださった鈴城ロンさんには賞品を進呈いたしますので、楽しみに待っていてくださいね！

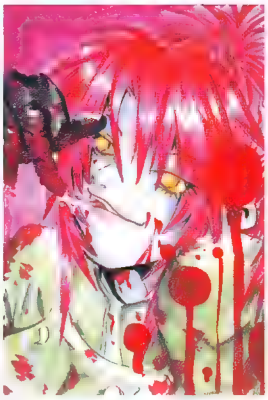
▶読者通信欄　パオパオカフェ2号店へようこそ！



●PN／禾映きと（茨城県）
まだまだ根強い人気のセーラー服＆ロングヘアー。ピンクをメインにしたこのバックも、キュートなアテナちゃんならでは。う～ん、やっぱ可愛い！



●PN／夜双（愛知県）
細部まで丁寧に描き込まれていて、とっても好感が持てるイラストです。彼らは今、何に思いを馳せているのでしょうか。



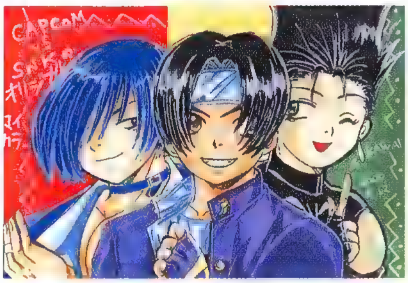
●PN／アユミ（秋田県）
レオナのイラストは数多くあれど、こういうタッチは珍しい。大歓迎です。インパクト大賞とかあったら、ぜひ賞を差しあげたかったくらい（笑）。



●PN／チルル（群馬県）
くるかくるかと密かに期待していたアナザーK´。ついにきました！　彼には凝りまくった背景よりも、こういった真紅などがよく似合いますな。



●PN／藤田和秋（神奈川県）
カプコンキャラとの夢の競演。当「パレキャン」にもいよいよ登場です。色数は少ないながら、この魅せるセンス、とくとご覧あれ。



●PN／かわいみのる（神奈川県）
こんな色の髪や服装の彼らもまたイイね。『KOF』を初期から支えていたキャラでもあるこの３人。新キャラも随分増えたけど、彼らの魅力は不滅なのだ。



●PN／銀あさひ（神奈川県）
これは、もう素直に「可愛い！」というしか…♥　彼女にペロキャンはもう定番って感じかな。色使いのキレイさもナイスです。



●PN／ひまわりんご（熊本県）
切り絵は難しいのに、力作がホント多くてヒジョーにうれしっす。ひまわりんごさんもお気に入りというこの1枚。担当も一目で気に入りました！

★PN／架瀬のうみ（福岡県）
格闘スタイル＝相撲、という雛子ちゃんのキャラを活かした動きのあるイラスト。好きです！　この一生懸命さも可愛いね。キャンパス賞に決定～!!



キャンパス賞



●PN／桐丘葱（広島県）
あんなにカッコいいんだから、こんな風に革以外の服を着てるとこも見てみたいよね。スタイリストは、もちろんみんなだ～（笑）。



●PN／布施唯華（富山県）
おっ、この挑戦的にも見える顔つき。『KOF2000』効果で、またまた盛り上がる『武力』キャラの凱。頼りにしてるぞー。

天晴EXCELLENT

肌寒い季節となりましたが、みなさんいかがお過ごしでしょうか？　冬コミも近いことだし、コスプレイヤーさんもちょうど今は大忙しって感じかな？
さてさて、今回もはりきっていってみるとしましょー!!



★PN／ケイ（神奈川県）
まず、トップを飾るは、ピースサインもバッチリ&元気いっぱいなこのユリちゃん。そんなキュートなケイさんに今月の天晴賞を進呈なり〜!!



●PN／柏弥まおり（東京都）
なんと、本格的にカメラマンさんに撮影してもらったという、この1枚！　このポーズも鈴の光り加減もすんごくイイ感じ。



●PN／安達竹乃（東京都）
『KOF2000』マニアックストライカーのクール・チョイを早速コスしちゃうとは、これまたツウなセンスの持ち主さん。爪もイカす。



●PN／秋桜（兵庫県）
この「天晴」では初登場となる雛子ちゃん。う〜ん、ラボリィですなあ♥　彼女の連続技は、もうマスターできたかな？？？

ラモン&ヴァネッサ



●PN／ラモン＝朧＆ヴァネッサ＝橘雅龍（奈良県）
ここではあんまり詳しく書けなくて残念だけど、主人公チームのあのシーンですね。担当もこの2人のエピソード好きです。

ロバート・ガルシア



●PN／舞良（新潟県）
6年前に撮影されたものだそう。ロバートはイイよね♥ 煙草片手に伏し目がちな表情がステキ。セピア調がまたいいのだ。

シェルミー



●PN／琴の瀬（和歌山県）
シェルミーっていうとグラマラスなイメージが強いけど、スレンダーな彼女ってのもまた違った魅力が。

山崎竜二



●PN／罪全純（東京都）
1人もの思いにふける竜二様。いつもはめっちゃくちゃコエー彼だけど、こんな時もきっとあるよね。

不知火舞



●PN／せつな（宮城県）
きゃー♥　セクシーダイナマイツの舞ちゃんだ！　傘を片手に可憐なこのポーズにもドキドキです。

命



●PN／YOSHIKO（石川県）
思わずハッさせられるほど美しい命さん。海岸に佇む姿の写真もできれば載せたかったんだけどなあ…惜しい！

ミスX



●PN／古鷹（山形県）
今回のトリを飾っていただくのは…ひいいっ、ミスX様（実は好きです）!! バイクで一体どこへいくんだろう…。

力作ありがとうなのだ！

というわけで、今月の天晴賞は、ユリちゃんのコスプレで元気いっぱいに決めてくれた、神奈川県のケイさんに進呈させていただきます。また、このページを大いに盛り上げてくれた他のコスプレイヤーさんにも感謝感謝でございます♥
スペースの都合上、残念ながら掲載できなかった写真も多かったけど、どれもこれもカッコいい写真やビューティフルな写真、思わず笑ってしまうような面白おかしい写真など、できることなら全部紹介したかったくらいです。
ここで改めて読者の皆様にはお礼を申し上げます。本当にたくさんのご投稿ありがとうございました！

（NF編集部）

ネオジオ特選
同人誌コーナー

＜初心者向け　同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『NFマニュアル』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多いようです）。本は約1ヵ月ぐらいで手もとに届きます。

デッド　パビリオン





●仲良し刹那＆楓のオールギャグ本です。この2人が好きな方にオススメ☆／B5／オフ／32P／350円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒424-0066　静岡県清水市七ツ新屋2-7-12　植松美帆（発行：貴桜酒造第7倉庫）

ECCENTRIC LOVE MACHINE





●KOFマキシマ＆K'シリアス本。マキシマとK'の心の繋がりを描いた作品。／B5／オフ／20P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒007-0811　北海道札幌市東区苗穂11条1丁目4-1　井上くみこ（発行：梧桐計画2P）

その術を僕は知らない

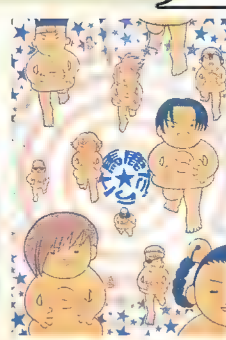




●KOF京＆庵＆真吾中心の本。真吾と庵のからみが、なにげにおもしろかったりします。／B5／コピー／28P／400円無記名小為替＋宛名シール／〒579-8001　大阪府東大阪市善根寺町5-7-16　福田恵子（発行：めがね小僧）

馬鹿だらけ





●KOFギャグ本です。かなりというか、むちゃくちゃお下品なネタで笑わせてくれます。とにかく「はだか祭り」な感じです（笑）。／A5／オフ／84P／500円無記名小為替＋200円切手／〒142-0041　東京都品川区戸越1-5-1　水野まどか（発行：焼肉刑事土瓶）

本気かよ!?




●あいかわらずバカなギャグ本です。ジョンさん、京が若干多め。ゲスト有。／Ａ５／オフ／24Ｐ／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒198-0013　東京都青梅市木野下1-154-2　鈴木幸代（発行：挑戦者～ちゃれんぢゃあ～）

お蝦夷でござる



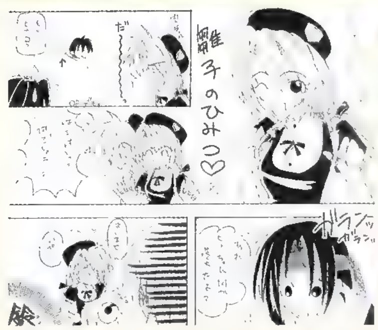

●閑丸とリムルルが大好きで作った本です。なぜか覇王丸とアースクエイクもいます（笑）。／Ｂ５／オフ／32Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒739-0625　広島県大竹市御園台6-24　原田純子（発行：Fish Song）

アンダルシアの犬




●今年の夏にKOFシリーズの４コママンガ同人誌を作りました。できれば女性の方に読んでいただきたいです。／Ａ５／オフ／52Ｐ／400円無記名小為替＋200円切手／〒020-0111　岩手県盛岡市黒石野1-1-5　長山久美子（発行：御うどん屋）

KOF夏の陣



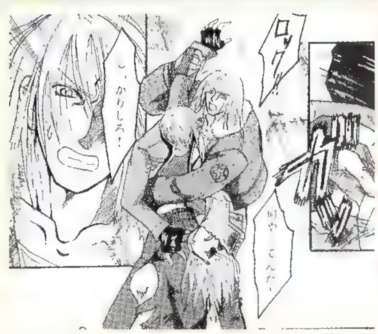

●KOF99→KOF2000のギャグＯＮＬＹ本です。新キャラはもちろん、他のキャラも多めにでています。アンケート実施中!!／Ｂ５／コピー／24Ｐ／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒811-3304　福岡県宗像郡津屋崎町大字津屋崎117-24（発行：暴走一家）

可愛いネズミと甘あいお菓子




●キム・ジェイフン中心の本…のはずが、ドンファン出ずっぱり。ＮＦにてお申し込みの方にキム・カッファン本のオマケ付き。／Ｂ５／コピー／26Ｐ／200円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール＋80円切手／〒990-1101　山形県西村山郡大江町左沢1109-1　渋谷様方　秋場志津　（発行：葉月屋寒河江本店）

Illness Illusion




●餓狼のロック中心の本です。３部作にする予定で、第２部はテリーを中心のストーリーで３月に発刊予定です。本は無料、送料のみですのでお気軽にどうぞ！／Ａ５／オフ／44Ｐ／送料のみ240円切手／〒359-0042　埼玉県所沢市並木7-1-1-106　増田幸（発行：Scarlet Narcisuss Killer）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！ みんなの意表をつきまくれ!!

嗚呼運命の出会い 恋のはじまりの巻

10月号の28ページ、レオナ紹介部分上から2番目の写真より。



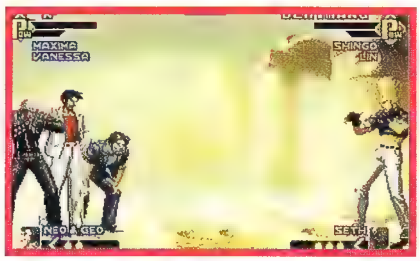
レオナ「…危ないところでした。お嬢さん、ケガはありませんか?」
タクマ「ああっ！ とっても怖かったわ！ ありがとう素敵なお方…♡」
　という風に見えます。なんだか昔の映画の一場面のような迫力と緊張感がありますよね！

★PN／オスカル・アレクサンドラⅡ世（大阪府）

編：レオナの右腕の伸び具合がマジで映画っぽい（こんなシーン見たことあるよね）。役割が本来逆のような気もするけど、タクマも案外女の子っぽいところがあるんだと超無理矢理納得して終了。だって、あんまり深く考えたくないじゃん！ （山田）

村八分の恐怖 イイ男同盟の巻

10月号の11ページ、アナザーストライカー紹介部分ネオ&ジオ右の写真より。



K'「へへん！ イイ男同盟を結成したぜ！」
紅丸「何ィ!? そういうことなら俺様も一員決定だろ！」
ネオ&ジオ「何いってんスか紅丸さ〜ん。冗談はやめてくださいよ〜（笑）」
K'「ま、そういうこった。すまねえな」
紅丸「ふざけんなぁ！ …俺様もしかして村八分…？」
　なんてかわいそうな紅丸！ かつての二枚目も、新顔の前には勝てないんですね…。合掌…。

●PN／あんこ（三重県）

編：ちょっと待て〜！ ネオ&ジオは新顔じゃないぞぉ！ …まぁKOFの中ではってことなら分かるけど、あえてゲームでいうなら、ネオ&ジオの方が先輩なのではと思ふ〜。それなのに、そんな意地悪なんかしてないで、ベニィも入れておあげなさいな。 （山田）

微妙な問題作 子供たちを考えるの巻

11月号59ページのブランカ紹介部分1番上の写真より。



ブランカ「こんな容姿のせいでまわりの人に蔑まれ、すっかり引きこもりになってしまいました」
庵「むむ、今流行の（?）引きこもりというヤツか。お兄さんが面白いモノを見せてあげるからさっさと学校へいけ」
ブランカ「うわあキレイ。お兄ちゃんありがとう」
　涙ナシでは語れないです〜。ブランカも苦労したんですね。

●PN／三森くるみ（北海道）

編：うんうん、涙止まらない…。庵も「殺す」とか「死ね」とかいってる割にはこういう悩んでる子を見ると助けたくなっちゃう優しい心を持ってるのかもしれないね。ブランカの体育ずわりポーズがそれらしさをそこはかとなく表現していてナイスです。 （山田）

危うしレオナ 腹話術の巻

10月号の31ページ、ウィップ紹介部分1番下の写真より。



マキシマ「ハッハッハ!! こいつの命が惜しかったらその危険極まりないムチをこっちによこせ！ さもなくばこのままこいつを腹話術の人形として全国の幼稚園や老人ホームを訪問させることになるぞ！」
ウィップ「なんて卑劣な…！
　ムチの代わりにこの10円チョコをあげるから、さっさとレオナを離しておうちに帰りなさい！」
レオナ「…ワタシハレオナ、ナカヨクシテネ」
　に見えます。レオナ、そしてウィップ絶体絶命の大ピンチ！

●PN／ポポロ（神奈川県）

編：腹話術の人形ですって!? なんて恐ろしい！ 「ワタシハレオナ、ナカヨクシテネ」なんていってる時点ですでにレオナは洗脳されてると見た。「ニンムスイコウシマス。ジョワッ！」なんてね。こんなんじゃ全国の幼稚園児や老人を危険にさらすだけなのでは…。ここはやはり大人しくムチを渡すしかないね！ （山田）

助けてママン！ 庵引っかかるの巻

10月号38ページ、香澄紹介部分1番下の写真より。

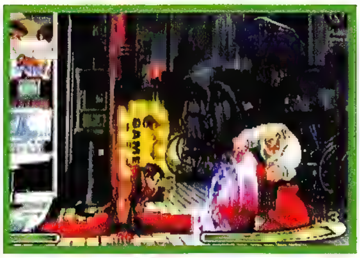


庵「うわ〜ん、調子にのって大ジャンプしたらクレーンに引っかかっちゃったよう！ 降りられないよう！ 怖いよう！ 誰か助けてよう！」
香澄「これはこれは八神さん。無様に吊されてる様がなんとも情けないですね♡ 降ろしてあげてもいいですけど、あとで私のこと食べたりしないでくださいね」
庵「…」

さすがの八神もちょっと情けない…かな？
●PN／菊花賞（京都府）
編：庵の情けなさよりも香澄の冷静かつ容赦ないひとことの方が印象に残ります。しかしこのあとクレーンから降ろされた庵はどうなったのかな？ あまりの恥ずかしさと情けなさのせいで香澄をミンチにするのも忘れて泣きながら走り去ったとみた！（山田）

悪徳セールス？ 開脚日本人の巻

11月号の49ページ、キム紹介部分右の写真より。



キム「いいですか、ギースさん。ここまで開脚できるようになったら、日本人として充分やっていけるでしょう。何事も鍛錬です」
ギース「ふんふんなるほど…。日本人になるには大変な努力が必要なのだな。ありがとうキムくん。報酬ははずむよ」
妙な大人の関係。
●PN／佐伯香奈子（青森県）
編：オイオイ、それって絶対だまされてるよぅ！ だいたいキムさんだって日本人違うじゃん！ しかも開脚と日本人の関連性は…？ ギースも日本かぶれを自負しておきながら、何も分かっちゃいないぜ！ 私は…開脚できないんでニホンジンチガイマスノネー。（山田）

アテナ大ピンチ 次号を待ての巻

10月号の10ページ、クーラ紹介部分1番上の写真より。



クーラ「鏡よ鏡よ鏡さん。このありとあらゆる世界の中で、1番上品で美しい女の子はだ～れ？」
氷「それは麻宮アテナさんです」
アテナ「ファイヤー、ファイヤー、サイコソルジャー」
クーラ「な…なんですってぇぇぇー!!」
狙われたアテナの運命やいかに！ 待て次号！
●PN／雷電為右衛門（東京都）
編：そんなに怒らなくても…。クーラちゃんだって充分可愛いよ。現に最近のネオジオフリークパオパオカフェ1号店モノクロイラストコーナーにおける支持率はクーラの方が勝ってると思います～。ひぃぃ。（山田）

感動の父子対面 ろくでなしの巻

10月号35ページ、包紹介部分1番下の写真より。



包「パパぁ～！ 今まで僕をほったらかしにしてどこにいってたのぉ～！ ママも泣いてるよぉ～」
タクマ「すまなかった！ 隣町の紙芝居を見にいってたんだ。おみやげの水飴もあるぞ～！」
このあとタクマ瞬殺確定♡ なんだか年齢がバレそうなネタだ…。
●PN／七星メンソール（東京都）
編：「お父さんはな、大きくなっても子供の心を忘れないというのがモットーなんだよ…」って感じなのかな？ 大事な妻や子を泣かせてまで見たかった隣町の紙芝居って、さぞかし面白いんだろうなぁ。しかもおみやげに水飴って、紙芝居読んでるおじさんが子供たちにくれるヤツでしょ？ 微妙。（山田）

愛のてほどきR

どど～んとパワーアップの拡大バージョンでお届けしておりますこのコーナー、実は今回で最終回！
これで安心して旅に出られるってもんよ！
ちなみにラストは「暴走・犬・デパート（そのまんま）」編ナリ～！

最近の貴方 まるで獣のよう

あの骨法の達人アンディ・ボガードが身も心も入れ替えて(!?)麻薬捜査に携わることになりました。すごいなアンディ!! 青少年の未来を守るんだ！ 舞ちゃんも応援しているぞ。
●PN／伶すずり（京都府）
編：なんて愛くるしいわんちゃんなんでしょう。しかも麻薬探知犬。賢そうだ。…ってアンディもついに人間捨てちゃったんだ。でも今度は全身毛だるまだね♡ 新たな業界でがんばってください。ほんとに人生色々だ。私もそろそろ本格的なリハビリが必要。（山田）



微笑ましい彼ら なんでも安い

某有名デパート系列のお店デス。これで紅丸がお金持ちな理由が分かったような気がします。
●PN／紅一葉（埼玉県）
編：デパートまで作ってしまうとは侮りがたし大金持ち。私なんてカレーを作って一週間食いつなぐのが基本！ 肉喰いてぃ！（山田）



暴走の地博多 深夜は出歩けない

博多の地に帰郷中見つけたすばらしい看板です。
暴走はしたらいけないし、させるのだってとんでもない。ましてや見にいくなんて、死ににいくようなもの！ 大論外!! そんなワケで皆さん、暴走はダメナリよ♡
●PN／史条周（大阪府）
編：怖い物見たさで思わずのぞいちゃいそうな気がしないでもないが、こんな看板が立つぐらいだから、博多の街では暴走するのがはやっているのかも。私だって深夜の編集部、たった1人で作業に勤しんでると暴走の1つもしたくなります。もはや補完も間に合いません。誰か僕に優しくして欲しいナリナリ。（山田）



今までたくさんの投稿ありがとう～！ 大人気だったであろうこのコーナーもついに終了。ラストを担当できてマジで幸せ♡ 次は温泉旅行だ！ 南無。合掌！

NEO・GEO FREAK 表紙イラストギャラリー Gallery

表紙イラストで振り返る もうひとつのNFの足跡

ゲーム自体が面白いのはもちろんだけれど、思わず見入ってしまうバリエーション豊かでカッコいいイラストもネオジオ世界の魅力のひとつ。

ここでは、読者のみなさんにも大人気の各イラストレーターさんたちによる素晴らしい作品の数々を、特選ギャラリー形式で改めてご紹介していきたいと思う。

01 '98年6月号
イラスト／白井影二



この号が発売された時期には『ＲＢ餓狼伝説２』が大盛り上がり！　それまでのＮＦ表紙イラストには見られなかった新しいタッチで、李香緋をメインとした、コミックテイストの可愛く楽しいイラスト。一番右上の表情が特にグー！

02 '98年7月号
イラスト／白井影二



前号の香緋に続き、お次はリック・ストラウドが登場。おなじみのテリーも「ＯＫ！」とキマッてる。

こちらは香緋の可愛いタッチと違って、まさに闘いを前にした男のハードな一面をかいま見るような感じ。何気ないこの仕草にも、ワイルドさがにじみ出てるよね。

03 '98年10月号
イラスト／森気楼



おおっ！　この庵の超アップに、ファンは思わず狂喜乱舞しちゃったりなんかして♡　柴舟さんの「ニカッ」な笑いも気になるんだが、実はこの中で一番ポイント高いのは、今がチャンスとばかりにご馳走を堪能し続けるタクマさんだったりして…。

04 '98年11月号
イラスト／北千里



この２ショットは、思わずドキッとしてしまうなあ…。色やアスラが登場する表紙は、色っぽくも妖しい雰囲気大爆発。本屋で見た時、ついつい赤面しちゃった読者さんも多いのでは？といいつつ、この絵にストーリーをぜひともつけて欲しいと思うのは担当だけではないハズ（だよね？）。

05 '98年12月号
イラスト／TONKO



『月華』の世界には紅葉がよく似合う。どこかノスタルジックで、まさに浪漫を感じさせてくれる独自の世界観は、この作品ならでは。ちょうど2年前の表紙イラストだけど、今年はDC版も登場することだし、まだまだ『月華』の世界にハマるのだ。

06 '99年7月号
イラスト／ヒロアキ



このイラストはインパクトが強かった！『武力』に登場するキャラは、みんなひとクセもふたクセもありそうな連中ばかり。そんな中で特に異彩を放つド派手なルックスのロブ・パイソンさんが美女２人とともに登場。うーん、ワイルドだぜ。『武力』…いいゲームだあ！

07 '99年10月号
イラスト／森気楼



大いに話題を呼んだ夢の競演作『SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ』。この号の表紙を飾ったのはリュウとテリー。2人の精悍な顔つきは、まさに闘う男。森気楼氏の描かれるリュウも、また別のカッコよさがあるよね。

08 '99年11月号
イラスト／森気楼



10月号のリュウ＆テリー以降、4ヵ月に渡って格闘ゲームファンにはたまらない顔合わせの表紙競演イラストが続く。というわけで、この号は春麗とナコルル。春麗の凛とした表情もいいし、ナコルルの優しげな微笑みの表情もステキです。

09 '00年2月号
イラスト／森気楼



題して「燃えよ!! K´」。K´の男前っぷりを改めて認識させられるイラストです。実際にこーんな顔でじっと見つめられちゃったら、もう…ねえ（笑）。付録のポスターもこのイラストだったわけですが、あのでかいサイズだと、ますます照れちゃったりなんかして。

10 '00年3月号
イラスト／TONKO



待望のシリーズ最新作『餓狼MOW』が、表紙イラストとしても登場。テリー以外はすべて新キャラながら、登場早々確実にファンの数を増やしているのがスゴイ。35歳のテリーも本当にカッコよかったね！

11 '00年5月号
イラスト／森気楼



出ました！ シューティング・ファンには根強く指示され続けている『メタルスラッグ』シリーズの3です。表紙になると、どうしてもタイトルや文字で隠れてしまうんだけど、こうして隅々までよく見ると、実に個性的な乗り物や敵キャラたちもいて、楽しませてくれるのだ。

13 '00年7月号

イラスト／TONKO



　思わず熱くなるスゴロクバトルなど楽しく遊べる要素満載の『KOFバトルDEパラダイス』。セーラー服＆ロングヘアーのアテナちゃんもファンにとってはうれしい限り。クリザリッドの上を飛ぶアノ人物も話題になって、「パオカフェ」内でも一時期このネタでもちきりでしたね（笑）。

12 '00年6月号

イラスト／TONKO、NAO Q、ヒロアキ、白井影二、北千里



　人気のイラストレーターさんたちによる、夢の合作！ NF創刊5周年を記念して、こんなにゴキゲンなイラストを描いてくださいました♡　やっぱり可愛い女の子がいっぱい集まると、華があっていいネ、うん。

15 '00年12月号

イラスト／NAO Q、北千里、TONKO、ファルコン、ボーラーボーイ（ヒロアキ、しんくん）



　まさにタイトル通り「SNKオールスターズ」と呼ぶにふさわしい、ファンにとってはたまらないスペシャルイラストです。改めて思うけど、本当にネオジオゲームはキャラの宝庫！　常に私たちを楽しませ続けてきてくれたんですね。

14 '00年10月号

イラスト／森気楼



　これまたカッコいい『KOF2000』主人公チームの面々だ。4人のそれぞれの表情に、読者のみなさんは何を見て取りましたか？　また、付録ポスターなどでよく見てみると、ヴァネッサの後方右側に座ってる男性が誰かさんに似てるどいう噂が…？

NEWキャラクターテキスト 番外編

キャラテキ祭

ネオジオゲームの数ある魅力のひとつである、個性豊かなキャラクターたち。ここでは、過去の『キャラテキ』では未紹介だったキャラ、人気キャラの影に隠れがちだったものの実はかなり味のあるキャラなどなど、今までのネオジオゲームを大いに盛り上げてきてくれた名優たち、総勢21人をここにお招きしたので、早速登場していただこう。

美形キャラから謎だらけのキャラまで…彼らの魅力に再び迫る

K´



ぶっきらぼうなトコもスキ…♥
あの京様を超えられるか?

人気作の多いネオジオゲームの中でも絶大な人気を誇る『KOF』シリーズ。まずはその現主人公であるK´さん。

態度はナマイキなんだけど、そこがかえって母性本能をくすぐっちゃうんですねえ。京様とはまた違った魅力の持ち主♥

プロフィール

声優：松田佑貴
格闘スタイル：暴力
誕生日：不明
年齢：16～18歳
出身地：不明
血液型：不明
身長：183cm
体重：65kg
趣味：なし
好きな食べ物：ビーフジャーキー
得意なスポーツ：なし（運動は苦手）
大切なもの：なし
嫌いなもの：KOF

マキシマ



K´への世話焼きっぷりもすっかり定着?

もしもネオジオゲームキャラ同士のベストコンビ大賞を決めるとしたら？？？　その候補は数多くあれど、K´＆マキシマのコンビに１票！　というファンも多いことでしょう。

マキシマみたいな相棒を持ったK´がうらやましいね。

プロフィール

声優：小西克幸
格闘スタイル：“M式”格闘術
誕生日：３月２日
年齢：29歳
出身地：カナダ
血液型：A
身長：204cm
体重：204kg
趣味：バイクツーリング
好きな食べ物：甘いもの全般
得意なスポーツ：ラグビー
大切なもの：モミアゲ
嫌いなもの：納豆、意見を求める人

ウイップ

プロフィール

声優：菊地志穂
格闘スタイル：操鞭術＋ハイデルン流暗殺術
誕生日：10月12日
年齢：16歳
出身地：不明
血液型：O
身長：173cm
体重：59kg
趣味：なし
好きな食べ物：はちみつ
得意なスポーツ：なし
大切なもの：“ウッドドウ”（ムチの名前）
嫌いなもの：容量不足、技へつり
B？　W？　H？



ムチを手に巻きつけキッスくーっカッコよすぎ!

マキシマには悪いけど（？）、K´の隣はぜひとも彼女に飾ってもらいたかったので、２番手はウィップさんです。

他のキャラに比べて新顔ではあるものの、人気は非常に高い彼女。クラークとの仲も気になるところだったのだが…。

ロック・ハワード

ロックの魅力にもうトキメキっぱなしです♥



女性ファンを魅了しまくってるネオジオゲーム美形キャラの1人、ロック。テリーやギース様との関係で注目度はますますアップ。

あんなにカッコいいのに「苦手なもの：女性」っていっちゃうとこもポイント高過ぎです。

プロフィール

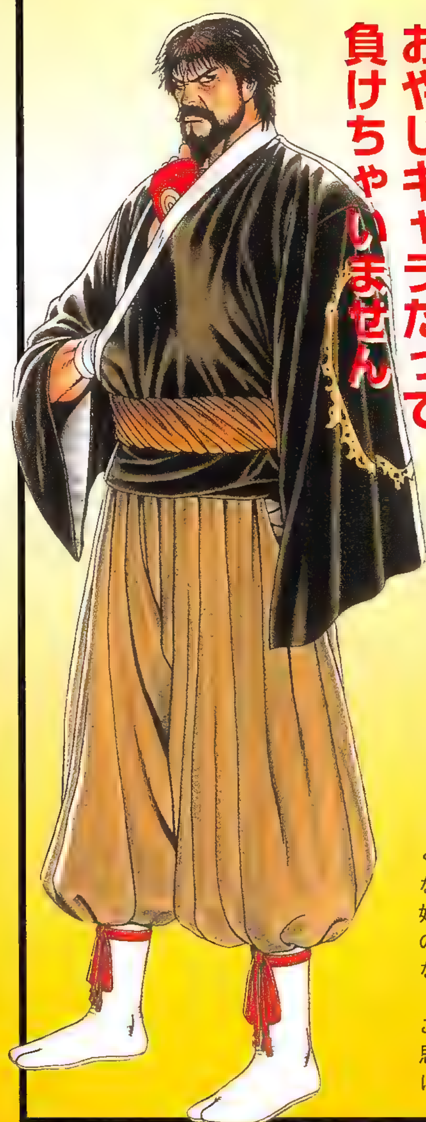
声優：竹本英史
年齢：17歳　身長：178cm　体重：70kg
誕生日：6月24日　血液型：B型　国籍：アメリカ
格闘スタイル：古武術＋マーシャルアーツ
趣味：ツーリング、ベースを弾くこと（一度聴いた曲は完璧にコピーできる）
特技：料理（ファーストフード好きのテリーのために作ってあげていたらプロ級になった）
大切なもの：テリーにもらった帽子、愛用のバイク（HONDA）
苦手なもの：女性（男ばかりの中で暮らしてきたため、少しシャイな性格になっている）
好きなもの：ドライバーグローブ
嫌いなもの：すぐに自慢する奴
好きな食べ物：ジャンバラヤ（ソーセージがまずいのは×）
好きな音楽：ハードロック
得意スポーツ：ストリートバスケット（3on3）

プロフィール

声優：逆木圭一郎
格闘スタイル：草薙流古武術（元草薙流伝承者）
誕生日：11月27日
年齢：50歳
出身地：日本
血液型：B
身長：177cm
体重：69kg
趣味：釣り、オヤジ狩り狩り
好きな食べ物：カレーうどん、いちごのシャルロット
得意なスポーツ：ゴルフ
大切なもの：草薙家のプライド、妻（草薙　静）
嫌いなもの：高いところ（高所恐怖症）

草薙柴舟（くさなぎさいしゅう）

おやじキャラだって負けちゃいません



言わずと知れた草薙京くんのお父様。頑固一徹なイメージがあるけど、好きな食べ物に、いちごのシャルロットをあげるなどお茶目な一面も。

オヤジ狩り狩りするところ、ぜひ見てみたいと思わない？　狩られる方はヒサンだが（笑）。

ホンフウ

なんちゅうことなか！ 博多弁を駆使する香港刑事



山崎竜二を追ってサウスタウンにやってきたクンフー刑事。しゅ、趣味は囮捜査で、特技は物事をウヤムヤにすることっすか…（汗）。
でも「大切なものは？」と聞かれて、真っ先に恋人と答える彼は絶対ナイスガイだ、うん。

プロフィール

声優：森川智之
格闘スタイル：クンフー
国籍：香港
職業：刑事
誕生日：８月21日　年齢：30歳
身長：176cm　体重：78kg　血液型：Ｏ型
趣味：囮捜査（謹慎は解けた）
好きな食べ物：餃子
嫌いなもの：規則
大切なもの：恋人
得意スポーツ：自転車競技
好きな音楽：女性アイドルの曲ならなんでも
特技：物事をウヤムヤにすること

B・ジェニー

美しくもお茶目 可愛くも大胆なお姉様

プロフィール

声優：斎藤レイ
年齢：19歳　身長：167cm　体重：49kg
スリーサイズ：B86 W57 H89
誕生日：１月23日　血液型：ＡＢ型　国籍：イギリス
格闘スタイル：ＬＫ　ＡＲＴＳ
趣味：ネイルアート、領海侵犯
特技：腹時計が実際の時間と１分以上の誤差がない
大切なもの：リーリンナイツの仲間達、リーリンナイツ仕様の最新兵器
苦手なもの：朝
好きなもの：深海1000メートルの静けさ
嫌いなもの：ディーゼル艦（臭いから）
好きな食べ物：サーロインステーキ（食料庫に大切に保存している）
好きな音楽：ユーロビート
得意スポーツ：テニス、乗馬

「私にかかりゃ大会なんてイ・チ・コ・ロよーん！」でおなじみのキュートなお姉様。
背中を大きくあけた大胆なドレスを着て闘う姿は必見ですね。彼女のコスプレするには、よっぽどスタイルに自信がないと難しそう…。



タクマ・サカザキ

まだまだ現役でいけるわい！ 闘うおやじ、ここにも登場



Mr．カラテ！　極限流の神髄を世に知らしめるべく、日夜闘うおやじ様。その意気込みがちといきすぎて煙たがられる時もあるみたいだけど、なんか憎めないんだよね（笑）。

手打ちソバ、食べてみたい。

プロフィール

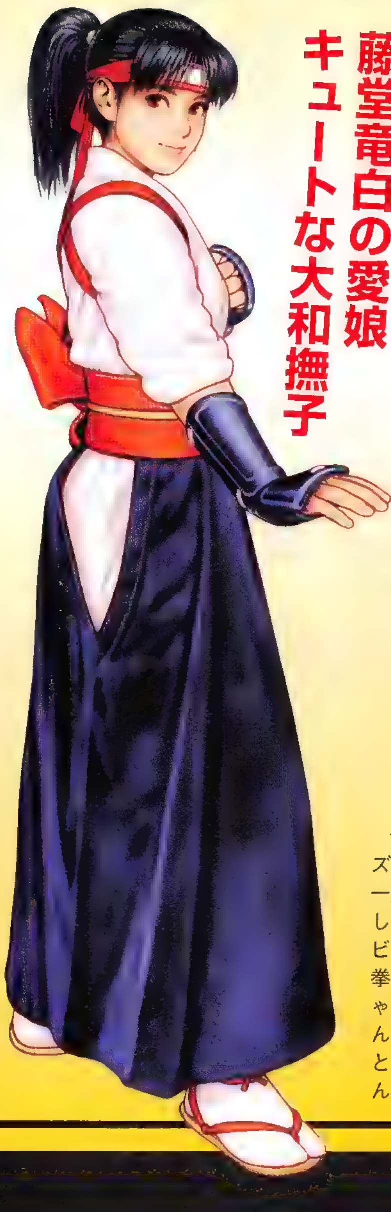
声優：津田英治
格闘スタイル：極限流空手
誕生日：２月４日
年齢：50歳
出身地：日本
血液型：O型
身長：180cm
体重：88kg
趣味：ソバ打ち
好きな食べ物：白米、味噌汁、青粒、酢大豆
得意なスポーツ：格闘技全般
大切なもの：２人の子供、自分の門下生、極限流空手
嫌いなもの：ヘビ

プロフィール

声優：弓雅枝
格闘スタイル：藤堂流古武術
誕生日：３月29日　　年齢：16歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：154cm
体重：45kg
趣味：ビデオ観賞（特にホラー物）
好きな食べ物：学校の帰り道にある肉屋のコロッケ、ナポリタン
得意なスポーツ：合気道、弓道
大切なもの：ある人から貰ったお守り
嫌いなもの：母親仕込みのお稽古（日舞、華道、茶道）
B75 W54 H78

藤堂香澄（とうどうかすみ）

藤堂竜白の愛娘 キュートな大和撫子



今は『KOF』シリーズの女性格闘家チームの一員としてすっかり定着しているけど、元々のデビュー（？）は『龍虎の拳　外伝』だった香澄ちゃん。行方不明のお父さんを探すために家を出たという、実に健気な娘さんなのだ。

不破刃（ふは じん）

復讐に生きる忍者
影二に負けてもめげんなよ！



なつかしい！　イイ味出してるキャラ（名前もイカスでしょ？）なんだけど、今となっては、ほとんど日の目を見ることはない…のかな？

刃は、打倒・如月影二に闘志を燃やす男。単なる逆恨みっつー噂もあるけど、頑張ってくれ～っ。

プロフィール

誕生日：９月４日
年齢：28歳
身長：185cm
体重：80kg
血液型：O型
家族構成：不明
出身地：日本
職業：忍者
宝物：自らしたためた忍びの密書
当面の目標：影二を消す

プロフィール

声優：島よしのり
格闘スタイル：如月流忍術
誕生日：12月25日
年齢：28歳
国籍：日本
血液型：B型
身長：172cm
体重：70kg
趣味：新しい技の開発、そして修行
好きな食べ物：日持ちのよい物、保存のきく物
得意なスポーツ：忍者はスポーツなどしない
大切なもの：己が信ずるこの拳よ
嫌いなもの：極限流

如月影二（きさらぎ えいじ）

律儀なとこも愛くるしい？
極限流を抹殺せんと闘う男



『龍虎の拳２』で初めて登場した彼だが、その後もいろんなとこに顔を出しているせいか、「全然忍んでないじゃん」とつっこまれることもしばしば。しかし、影二ネタの投稿お便りは実は結構多かったりする。彼は隠れた人気者なのサ。

十六薙夜血（いざなぎやち）

己の快楽のため、他人を殺めることもいとわない…



趣向が血祭りだとぉ!? 残虐なこと、この上なしのサディスティック夜血。そのエキセントリック過ぎる風貌とも相まって、なんとも強烈なインパクトを与えてくれたキャラ。でも、危険な香りのする男って惹かれるかも…。

プロフィール

声優：野田晋市
年齢：20歳
所在地：是衒街
身長：176cm
体重：65kg
立場：是衒街　侠客集団　表頭（おもがしら）
刀銘：落黄泉（おちよみ）
流派：呪祖道弦流（じゅそどうげんりゅう）
趣向：血祭り
嫌悪：作り笑い

プロフィール

声優：氷上恭子
年齢：22歳
所在地：暁村
身長：168cm
体重：45kg
立場：反幕府方　暗殺者（あんさつしゃ）
刀銘：止燕（しえん）　飛燕（ひえん）
流派：慈梵式相殺術（じぼんしきそうさつじゅつ）
趣向：甘物屋めぐり
嫌悪：ナルシスト

サヤ（沙耶）

異国の美しき女性暗殺者
暁村に咲く向日葵



む、胸元が…。ホント、大人の色香むんむんなグラマラスボディだよねえ…と、ついルックスばかりに目がいってしまったが、性格はというと明朗活発な頼れるお姉さんタイプ。プロローグにあった、凛花とのエピソードも心に残る。

橘(たちばな) 右京(うきょう)

己のすべては愛する人のために 薄命の美剣士



肺病に犯されながらも、愛する主殿のために闘い続ける剣士。寡黙で線の細いイメージの彼だけど、愛する人を守ろうとするその姿にファンは惹かれるんだろうね。

あーも一彼にはぜひとも幸せになって欲しい！

プロフィール

声優：や乃えいじ
流儀：神夢想一刀流
生年月日：1764年（明和元年）９月20日　辰の刻
出生地：近江國　甲賀郡　馬杉村
身長：５尺８寸　　体重：11貫目
家族構成：なし
宝物：「小田桐　圭」
好きなもの：孤独な自分を感じること
嫌いなもの：真の孤独
趣向：刺繍
尊敬する人：なし
複合感情：無口な自分
剣の道について：恐怖と背中合わせ

色(しき)

プロフィール

声優：南かおり
流儀：二刀流である以外不明
生年月日：６月６日（生年は不明で、生誕日は記憶にある数字）　卯の刻
出生地：恐山　洞窟内の祠
身長：５尺６寸　　体重：12貫目
三体数：２尺８寸、１尺７寸、２尺９寸
家族構成：ー
宝物：ー
好きなもの：ー
嫌いなもの：ー
趣向：ー
尊敬する人：ー
複合感情：ー
剣の道について：ー

妖艶な色香漂う麗女 しかし彼女の背負う宿命は…

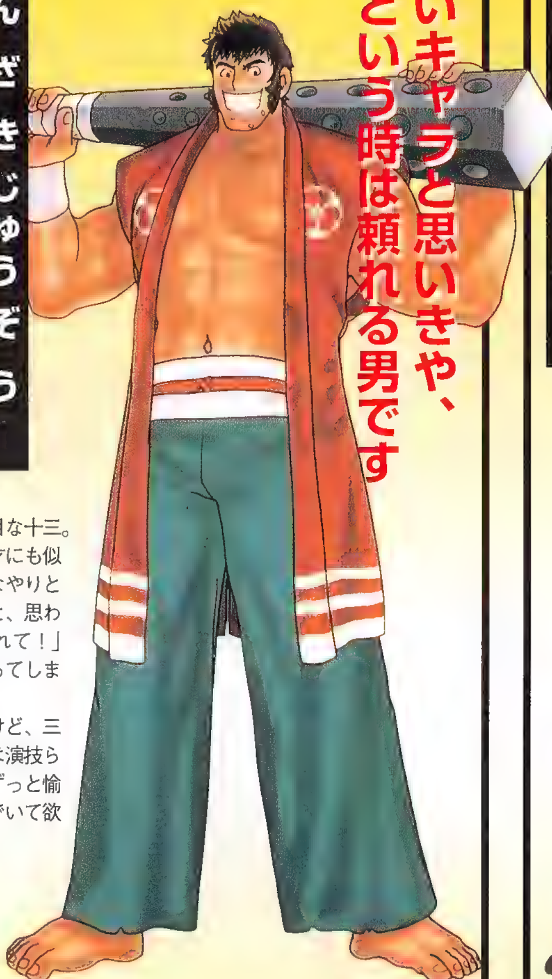


『心』を奪われた半陰の女、色。悲しき操り“人形”。彼女を見てるとどうにも切なくなってしまう。

編集部に寄せられる投稿作品を見ていると、男性よりも女性からの支持が高いことに気づく。重い運命を背負った彼女だけど、応援したいね。

神崎十三（かんざきじゅうぞう）

お笑いキャラと思いきや、いざという時は頼れる男です



普段は三枚目な十三。あかりとの漫才にも似た楽しく陽気なやりとりを見ていると、思わず「仲間に入れて！」といいたくなってしまうほど（笑）。

そんな彼だけど、三枚目というのは演技らしい。でも、ずっと愉快な十三さんでいて欲しいよね。

プロフィール

声優：タイソン大屋
生年月日：天保８年６月17日
年齢：27歳
身長：６尺６寸　　体重：30貫目
利き腕：右利き
流派：我流
武器：金棒「金剛羅漢」
家族構成：不明（一条家の人々）
宝物：三味線
趣向：食べ歩き／ミュージック
好き：団子
嫌い：勉学
シンボルアイテム：団子／金棒

プロフィール

声優：小西克幸
生年月日：天保８年５月20日
年齢：27歳
身長：５尺８寸　　体重：17貫目
利き腕：右利き
流派：天然理心流「隼」
武器：刀「隼」
家族構成：なし（真田家とは家族同然の関係）
宝物：局中法度
趣向：盆栽
好き：武士道
嫌い：士道にあるまじきこと
シンボルアイテム：新撰組の法被／「誠」

鷲塚慶一郎（わしづかけいいちろう）

武士道を重んじ、忠義の道を歩む新撰組隊士



自分の信念に対して常に忠実。一見、物静かに見えるけど、一本筋の通った男らしさが魅力を醸し出す、とっても素敵な鷲塚さん。

きっと現代ではあまり見られないであろうタイプだけに、ますますホレてしまいそうです♥

坂崎（さかざき）リョウ

無敵の龍現る！
新たなファンも急増なり



『龍虎』や『ＫＯＦ』のリョウサカもももちろん捨てがたいんだけど、この『武力』のリョウには、もーホレちゃうね！

ますます強くなった感じのリョウ選手。けど、趣味は変わらず日曜大工＆家庭菜園ってのが心なごみます。

プロフィール

声優：臼井雅基
格闘スタイル：極限流空手
国籍：日本
誕生日：８月２日
年齢：32歳
血液型：O型
身長：179cm
体重：76kg
趣味：日曜大工、家庭菜園
好きな食べ物：餅、納豆
嫌いなもの：足がいっぱいついた虫

プロフィール

声優：中井重文
生年月日：享保20年12月３日
年齢：129歳
身長：３尺６寸　体重：10貫目
利き腕：右利き
流派：真心流「一の太刀」
武器：釣竿「火梵」と魚籠
家族構成：亀（湖にたくさんいる）
宝物：髭
趣向：釣り
好き：鮎の塩焼き
嫌い：なし
シンボルアイテム：釣竿と魚籠

玄武（げんぶ）の翁（おきな）

御歳、なんと129歳！
けど百戦錬磨の剣豪なのだ



とにかく釣りが大好き！　飄々とした雰囲気を漂わせながらも、ご存知の通り、実は玄武の座を守る守護神というスゴイ人物。

亀と一緒のこのイラスト、見てるとのほほんな気持ちになれるよね。

西園寺貴人（さいおんじ たかと）

柔よく剛を制す！ラストを飾るはこの彼だっ



さてさて、トリを締めていただくは、『武力』が誇る美少年キャラ、貴人くんです。
男くささムンムンの野郎どもに囲まれてるせいか、線の細さが際だつ感じだけど、芯の強さを感じさせてくれる発言は、実に頼もしい限り。

プロフィール

声優：や乃えいじ
格闘スタイル：合気道
国籍：日本
誕生日：３月22日
年齢：17歳
血液型：ＡＢ型
身長：165cm
体重：49kg
趣味：園芸、料理
好きな食べ物：鱧（はも）
嫌いなもの：梅干し、ういろう

プロフィール

声優：橋本潤
格闘スタイル：テコンドー
国籍：韓国
誕生日：７月30日
年齢：18歳
血液型：Ａ型
身長：177cm
体重：65kg
趣味：ネットサーフィン、時計集め
好きな食べ物：チョコレート
嫌いなもの：うじゃうじゃしたもの

徐 竜誠（ソン ヨンソン）

ども。不敵さがイカすテコンドー使い



ヨンソンも『武力』ファンからの熱い支持を受け続けたキャラの１人。２Ｐな竜誠にも人気が集中（特に女性ファン）してたなあ。
凱はアナザーストライカーとして活躍中だけど、彼にもまたどこかでぜひ会いたいね。



アルゼIR広報室
中村はんの今日もタルいわ
これでお別れ…今、激動の最終回
イラスト&ストーリー／菊地翔壱
いきなりですが、ネオジオフリークは今月号をもって休刊させていただくことになってしまいました！
今回はまたもや本物の中村さんからコメントをいただいてます
ナコちゃんラブー
サムライスピリッツ（嘘）中村降臨ー!!
ニッポニア
ニッポーン!!!
トキちゃん。
『今日もタルいわ』のコミック連載がはじまって早2年。最初は編集長以下、編集部スタッフの皆はんにうまく丸めこまれた感じやったけど、今では1番？楽しみにしているコーナーなんやで。
もっと裏情報も盛りこみたいし（笑）。でも、今回で最後やと思うと寂しいなぁ～。稲葉はんともお別れやし…。あっ、お別れか、ラッキーやん（喜）!!
イヤだわ中村さんたら…思わず本音が出てる♡
ここで紹介したゲームの数より中村はんが稲葉さんになぐられた数の方が多いのではないかと疑問の声もあがっておりますが、はたして今まで何回なぐられたのか！ 数えて編集部まで送ってみよう！
でも見返りは何もないぞ！
イヤハ☆
いやまぁホント長いようで短い間でしたが…
フィ～
ホンマ楽しかったですわ（しばかれたけど）これからはアルゼでバリバリがんばっていきますんで、どうぞまたごひいきに！ ほな、サイナラ～！
中村さーんッ!!
大変ッスよ
中村はん、ホントにお疲れ様でした♡（NF編集部一同）
今日のエラー→NF編集部の皆さま、中村さん、ほんとにおつかれさまでした。そして、今まで見て下さっていた読者の皆様もありがとうございました!!
完









Hello, Goodbye

安井邦彦連載
最終回



八神庵
『THE KING OF FIGHTERS 2000』
©SNK 2000

すべてのみんなに最後は笑って「さようなら」!!

PROFILE

安井邦彦（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
芸歴：5年
声優としての主なキャリア
ラジオ・ゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、'99、2000、KOF京）／
テレビアニメ：「あずきちゃん」「カサラギ」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

ヤル気みなぎる安井邦彦がお贈りする、
安井テイストあふれる連載コラム。
今回でなんと最終回を迎えてしまいました。
安井邦彦にとっての『Hello,Goodbye』を存分に
語ってもらったぞ！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

冬はもうすぐ…別れの時きたる

皆さんこんにちは。深まりゆく秋、冬ももうすぐのようですね…。先月、先々月とお知らせした舞台、どうにか終えることができました。観にきてくれた皆さん、本当にありがとうございました。この場を借りてお礼申し上げます…。公演中、他の仕事はほとんど休んでいたので、まるで竜宮城にでもいっていたかのようです、ハハハハ。そして地上に戻ってみる(?)と、なんとこのコーナーも最終回。くるべき時がやってきました…。

Hello,Goodbyeに思いをこめて…

今だからお話しますが、このコーナーの"Hello，Goodbye"というタイトルも実はきたるべきこの日のためにつけたようなものだったのです。いずれ終わりがくるだろうから、その時にぁまり悲しくならないように、普段から"一期一会"のようなつもりで、毎回毎回「こんにちは」そして「さようなら」をいおう…なんてことだったんです。いやあ、かなりキザですよねェ、ハハハハ！　確かに、それが英語のタイトルになったのは、僕の大好きなTHE BEATLESの有名なポップソングから発想した部分もありますが、今年の秋冬はジョン・レノンの生誕60周年、没後20周年という区切りの日がそれぞれやってくるし、そんな時期にこのコーナーで最後の"Goodbye"をいうことになるというのも、ほんのちょっと不思議な気がしています。まァ、こじつけみたいなもんですが、ハハハハ（もっとも、"Hello，Goodbye"というビートルズの曲は、ジョンではなくポールマッカートニーが作ったとされています）！

思えば1996年の7月号からスタートして4年半近くになるこのページ、やっぱり八神庵抜きでは語れないでしょうねェ…。彼に出会えた僕は本当にラッキーでした。当時は『遊びは終わりだ!!』というタイトルだったこの連載コラムの第1回目にそれとなく書いた願望が実現された4年半でもあったわけだし。いや、『KOF'95』で八神庵と出会った最初の頃は、ゲームボイス用の短いセリフを録音するだけだったので、「もっと普通の生活をしている彼も演じてみたい…」てなことを書いたんですが、数々のCDドラマやイベントなどを経て昨年の『夕陽と月～プロローグ～』という作品でそれも一応実現できたということなんです。ただ僕の中では八神庵について「やり残してるような…」なんて思う部分もあって、またそれが実現できる機会があればいいと思うのですが…。いかがです、皆さん!?　ハハハハ！

さあ、本当に最後の時が近づいてしまいました。これまでお世話になった編集部の皆さん、SNKやサイトロンなどのスタッフの皆さん、そして読者の皆さん、本当に、本当にありがとうございました！　ではまたどこかで！　さようなら!!

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 私は将来声優になりたいと思っているのですが、一体どうすればなれるのでしょうか。やはり専門学校に通ったりして、きちんと勉強しなくてはいけないのでしょうか…。

●大竹正義さん（岩手県）

A うーん、そうですねえ…。僕もそういうことについてはよく分からないので人に聞いてみたのですが、「ぶっちゃけた話、専門学校を出てもあまり仕事ができるようにはならないので、現場に強いプロダクションの養成所なんかに入り直す人が多い」とのことでした。「お金もたくさんかかるので大変だよ」との意見もありました。うーん、難しいですネェ…。ちなみに八神庵の声をやらせてもらっている僕は、専門学校もプロダクションの養成所もまったく無縁で現在に至っています。まァ、人それぞれ色々なアプローチの仕方があると思うので、もう少し幅広く情報収集してみては…!?　残念ながらこんなところです。許して!!

安井邦彦へのファンレターへの宛先はこちら→
〒151-0063
東京都渋谷区富ヶ谷1-3-5
BOF代々木公園
（株）81（エイティワン）プロデュース「安井邦彦ファンレター」係

このコラムは今回で最終回です。今までたくさんのお便りありがとうございました！

さかなのさんぽ

Vol.55 生駒治美連載

新しい芽に嬉しい予感を感じる日々

声優・生駒治美が感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は最終回ということで、とっておきの思い出話。いろんな思い出話をたっぷり語ってくれたぞ。



キング『THE KING OF FIGHTERS 2000』©SNK 2000



久し振りの面々に絶え間なき時の流れを感じながら

先日コングさんの所属するリリパットアーミーのお芝居に安井さんも出演するというので皆で観に行った。

念願の共演で安井さんも息を吹き返したみたいに元気になっていたよ。

久し振りの面々に時の流れを感じつつ、変わらない繋がりに胸が熱くなってしまった。

思えばSNKさんの仕事をさせてもらってから激動の日々の連続でありました。

私はモンスター前塚さんやや乃えいじさんと同じ事務所でナレーターとして仕事をしていた時分からお世話になっていたので今回の出来事は残念でなりません。どんな物にも栄枯盛衰があって流れには逆らえないのでしょうか⁉ ラジオを去ってからは知らないのですが、殆ど共に歩んできた思いなので一つの会社の歴史を見たような気分です。

数え切れない程の素晴らしい思い出

こうなってしまうと思い出されるのが楽しい事ばかりなのが都合の良い私の記憶であります。

最初にぶちのめされた仕事が「ソングオブファイターズ」。声優さんたちで大合唱するのでありますがこれが気持ち良い！　皆のエネルギーが寄せては返す波のごとくお互い放出してはぶつかり合い、そして融合していたのだ。

あのさぶいぼ満開の世界を体感して以来すっかり集合体が好きになってしまった私でありました。それからというもの皆が集まる収録となると心が弾むのであります。

特に様々なキャラクターを担当させてもらったお陰で、各作品に顔を出せたのでありがたかったですね。

ですからDJSが出来てからは内容もお笑い系だし、作品関係なしに皆と会えるので待ち遠しいくらいでした。そうそう収録後スタジオの屋上で焼き肉パーティしたのは忘れられないな！　収録後に皆で飲みに行くのが楽しみで、仕事していたようなもんですから。ほほ！

そしてラジオ！　声優さんだけでなくちゅぴらーさんも交えてのエネルギーの交信がたまりませんでしたね。

こうやって振り返っているとほんとに数え切れない程の様々な体験をさせてもらって、また多くの楽しい人に出会うことができました。

感謝することに溢れた素敵な日々の記憶



多分SNKさんと仕事しなかったらこんなに多種多彩な集合体には出会えなかったでしょう。今もなお続く友情に感謝しつつ、このような場を与えて下さったスタッフの皆さんにお礼申し上げます。

今まで本当にお世話になりありがとうございました。

そして私に素晴らしい場を提供して下さったフリークの皆さん、本当にお疲れさまでした。声の仕事ということで一方通行になりがちな私に、読者の皆さんとの掛け橋になって下さって嬉しく思っています。

ナコルルの愛する自然界においての5年は年輪のシワにも書き込まれないくらい微々たる期間なのかもしれませんが、私にとっては膨大な記録本になりました。

タイムカプセルに何か入れる時は是非この「ネオジオフリーク」を入れたいと思います。最後になりましたが今までこのページを読んで下さった読者さんに愛のチュー！　であります。またどこかでお会いしましょう！　アディオス、アミーゴ！　ゴンザレス！

ちなみにうちのゴ（サボテン）はあれからすぐ死亡しました。と思ったら最近チビゴンザレスくんが出現！

新しい芽に何か嬉しい予感であります！



ちょっとひとやすみ…

今自分に芸名を付けるなら、どんな芸名を付けますか？

●PN／マックスパワー（大阪府）

未来永劫どんどん次の世紀に羽ばたいていくようなそんな名前がいいね。

「飛び出せ破壊神　未来！」

しわしわなんて呼ばせない「必殺しわ　ピーン！」

相方がブラックチュンチュンやったから「ホワイトバンバン」って…。なんでこんな必殺技みたいな、しかも過去の汚点しか思いつけへんねん。

あぁぁあ最後までどっぷり染まっておりましたとさ。

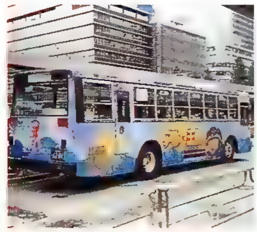




ネオジオトピックス

広告 『パチスロアルゼ王国』ラッピングバス登場！

シリーズの出荷本数も80万本を突破し、大人気のプレイステーションソフト『パチスロアルゼ王国』のラッピングバスが都内で走行を開始した。京王・京王電鉄バスが、平成13年9月14日まで、都営バスが平成13年3月までの運行を予定しているぞ。



アルゼカラーのバスが東京を駆ける！

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1号店
☆ゲーム
「CAPCOM vs. SNK勝ち抜きゲーム大会」
日時：11月23日（祝）
　開始　15：00～
（エントリーは当日9：00より）
　真の格闘家は、誰だ？『CAPCOM vs. SNK』および『KOF2000』で予選を行い、真の格闘家を決定。参加賞もございますので、ふるってご参加下さい。

●ネオジオランド江坂3号
☆ゲーム
「ビデオゲーム感謝祭」
　日曜・祝日は恒例になりましたモーニング1プレイ無料サービス実施中です。最新ゲームから名作ゲームまでどれでもお好きなビデオゲーム全台が無料で1プレイお楽しみ頂けます。
☆カラオケ
「忘年会ご予約受けたまわり中!!」
　2次会でも1次会でも30名様までOKのパーティルーム完備。パーティメニューもご用意しております。
　ご予約・お問合せはフリーダイヤル
0120-365636
へお気軽にお電話下さい！
「ショートフリータイム」
　ご好評につき日曜日もご利用可能となりました！　18時以降お1人様800円で3時間歌い放題♪
☆カフェ
「TCBYフローズンヨーグルトに新メニュー登場！」
　『あずき』『黒ごま』『キャロット』と、和風テイストでとってもヘルシーな期間限定メニューです。ぜひご賞味下さい♪

●ネオジオボウル千葉浜野
☆ゲーム
「毎月恒例ゲーム大会」
日時：11月26日（日）
　11月26日（日）17：00から恒例となりましたゲーム大会を開催致します。参加費は無料となってますので是非ご参加下さい。なお、大会の詳細は後日店内にて掲示いたします。
「歴代ネオジオ格闘ゲームコーナー設置」
　『KOF』、『餓狼』、『月華』などのSNK格闘シリーズが勢揃い。ネオジオファンにはたまらないラインナップになっています。更にまだまだ増える予定です。
☆ボウリング
「ネオジオマンデートーナメント」
　毎週月曜日13：30よりボウリング大会を実施中です。初めての方でもハンデ戦なので十分お楽しみ頂けます。参加費は1500円で貸靴代は別になっています。50名様参加された時点での表彰となります。
「工藤プロボウリング教室」
　毎週水曜と金曜の13：00からと15：00からの1日2回ボウリング教室を開催中です。皆様のボウリングの悩みをプロが解消してくれます。ボウリング初心者からベテランの方まで参加者を大募集致しております。参加費は1500円で貸靴代は別になっております。
☆カラオケ
「カラオケサービスルーム」
　平日1名様1000円、土・日1名様1200円で終日歌い放題となります。全室対応となっておりますが金・土曜日は5室限定とさせて頂きます。
☆ビリヤード
「フリータイム突き放題」
　平日1名様1000円、土・日1名様1200円で突き放題となっております。

●ネオジオボウル福井
☆ゲーム
「第16回N-1GP開催」
日時：11月26日(日)
　開始16：00～
　恒例の第16回N-1GP！そろそろ初心に帰るか!?
☆カラオケ
「カラオケ料金大幅値下げ!!」
　なんとお1人様30分100円！18：00時以降でも150円だ!!

●ネオジオボウル名取
☆ボウリング
「レディースデー実施中」
　毎週月曜日、木曜日はオープンから17：00まで女性の方はなんと1ゲーム350円でプレイ可能。女性の皆さん、要注目です。
「NEOパック実施中」
　毎週火曜日、金曜日はボウリング3ゲームとドリンクがついてなんと1207円(税込)。3ゲーム投げたい方は火・金がお得です。
「学生パック実施中」
　毎週水曜日は学生の日です。ボウリング2ゲームに貸し靴料金込みで1050円（税込）。学生の方、水曜日が狙い目ですよ！
☆ゲーム
「ゲームフェアinオータム実施中」
期間：10月10日～11月30日（予定）
※一部例外ゲームがあります。
　ネオジオランドのビデオゲームが100円でなんと2プレイ!!　今がチャンスです。遊び尽くしてはいかが？
☆ビリヤード
「平日突き放題サービス大好評実施中」
　月曜日～金曜日（祝日は除く）オープンから18時までの間は、何時間突いても料金は1人1000円です。練習したい方、ひたすら突きたいお客様に大好評。お得です。平日の昼間はビリヤードできまり！

●ネオジオボウル福岡
☆ゲーム
「KOF2000ゲーム大会」
日時：11月23日（祝）
　開始　15：00～
　完全チケット制、定員24名になり次第締め切らせて頂きます。
「音ゲーキャンペーン」
期間：11月23日～11月30日
　全ての音ゲーを1プレイ100円に。この機会に初心者の方もぜひ御試し下さい。
「冬休み目前のプライズキャンペーン」
期間：12月1日～12月10日
　普段よりさらにGETしやすくなっております。この機会にぜひ好きな景品をGETしてください。

リョウの朝ごはん

「どうもありがとう」

日向星花（お世話になりました！）



ネオジオフリークサービス部提供 通信販売コーナー

今号に掲載されている商品の販売期間は、12月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

●餓狼MOW テリー・ボガードジャケット
(写真ア参照)

サイズ：M or L
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真ア

●餓狼MOW ロック・ハワードジャケット
(写真イ参照)

サイズ：M or L
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真イ

●KOF'99草薙京 ロングスリーブTシャツ
(写真ウ参照)

サイズ：M or L
価格：10,290円
送料：G（送料一覧表参照）

※ご注文の際には、必ずサイズを明記してください。


写真ウ

●KOF'99草薙京 ジャケット
(写真エ参照)

サイズ：M or L
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）


写真エ

ねおちゅぴグッズ

●ねおちゅぴ2周年記念 ベストトークコレクション2
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—R

●ねおちゅぴ おまけの2分間スペシャル
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—B

●「ねおちゅぴ」ハガキセット（5枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：N—TYU—H

●ナコルル&リムルルハガキセット（4枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：NA　H　S

●タケシ&ミカ　ステッカーシート（A4）&ハガキ（2枚）セット
価格：525円　送料：なし
商品番号：TA—MI—S

●ナコルル特製ハンカチ&ステッカー（2枚）セット
価格：1,050円　送料：なし
商品番号：NA—HS　S

ネオジオキャラクターグッズ

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B−KYO−01

K´チョーカー
価格：2,625円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：K−TYO−01

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット
人気投票でNF読者に選ばれた上位3キャラがピンバッチに！
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類1セット。
価格：2,625円　送料：D(送料一覧表参照)
商品番号：PB-NO-01



●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
<同封する紙に記入するもの>
1郵便番号&住所　2氏名　3電話番号　4商品名と商品番号　5数量　6商品と送料（手数料）の合計金額　7NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、1口座番号、2商品と送料（手数料）の合計金額、3住所、氏名、電話番号、そして加入欄には4『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、5商品名と商品番号、6数量、7商品と送料（手数料）の合計金額、8NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

<申込先>
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
<口座番号>
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝1セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝1セット500円、2セット以上900円
E＝1セット700円、2セット以上1,000円
F＝1セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

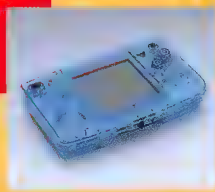
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
[通販専用電話番号]　ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-9513
受付時間　PM1:00〜PM5:00（土日、祝日を除く）

実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

読者プレゼントコーナー

1



ネオジオポケットカラークリスタルブルー／5名（SNK）

2



ネオジオポケット専用ストラップ／30名（SNK）
※色は選べません。

3



ザ・キング・オブ・ファイターズ'99（DC）／5名（SNK）

4



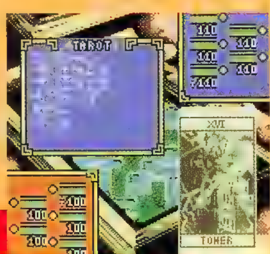
SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～SNKサポーターズバージョン／5名（SNK）

5



SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～CAPCOMサポーターズバージョン／5名（SNK）

6



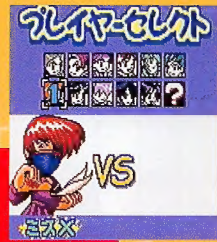
伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～特別限定版／5名（SNK）





9

機甲世紀ユニトロン
／5名（SNK）



8

SNK GAL'S FIGHTERS
／5名（SNK）



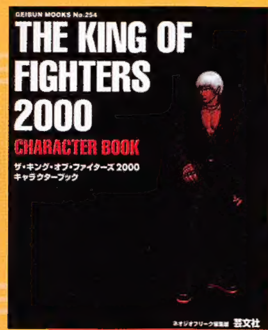
7

ガンバレねおぽけくん（仮）
／5名（SNK）



12

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000完全攻略マニュアル
／5名（ネオジオフリーク編集部）



11

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000キャラクターブック
／5名（ネオジオフリーク編集部）



10

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000ポスター／10名（カプコン）
※実際の賞品とはデザインが異なります。



13

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000最終攻略完全版／5名（ネオジオフリーク編集部）

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は12月9日必着。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ネオジオフリーク10月号プレゼント当選者発表

①KOFベストアレンジコレクション音楽CD
井上昭博・岐阜県／金原結太・京都府

②ザ・キング・オブ・ファイターズ2000ポスター
椙山恵子・福井県／藤原麻由美・大阪府／西俊憲・広島県／森澤啓太・北海道／山口一仁

③COOL COOL TOONポスター
石塚雄介・愛知県／成島学・神奈川県／隅田泰浩・広島県／豊田祐歌・岐阜県／坂崎正弘・滋賀県

④CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000（DC）
松本佐知子・東京都／景山潤・山口県／藤田悟志・埼玉県／金川紘司・大阪府／赤池剛・大阪府

⑤CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000ポスター
南出正人・北海道／宮野香奈・石川県／大浜かなえ・広島県／鶴田裕人・愛知県／市川朋子・東京都

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

＊都合により11月号読者プレゼントの当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

＊諸般の事情により読者プレゼントの発送が若干遅れております。申し訳ございませんが当選者の皆様にはもうしばらくお待ちいただきたいと思います。

NEO·GEO FREAK

NEO·GEO FREAK

NEO·GEO FREAK

FIN

NEO•GEO FREAK 12月号
2000年12月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第12号　通巻67号
定価630円（本体600円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／津田康
●編集スタッフ／稲葉祥子，山田理絵，朝井千晴，長山武志
●制作スタッフ／大西宏昭
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，蒼炎闘士ゆーち、Kaz 78年式，L.L.terra，ILP-ケンちゃん
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣、山口勉、桂田和昭)，藤原道子
●サービス部／佐藤良一
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

長い間ご愛読ありがとうございました

1995年5月の創刊以来、5年半にわたって刊行してきましたネオジオフリークも今号で最終号となりました。
長い間ご愛読していただきまして、本当にありがとうございました。
思えば創刊半年後にクロスライセンス契約の締結があり、しかも毎号ネタ不足の連続でいつ失速してもおかしくない状況でしたが、無事「完走」することができました。
これもひとえに、日頃よりご声援し続けてくださった皆様のお陰と感謝しております。重ねがさねお礼申し上げます。ありがとうございました。

2000年11月1日　ネオジオフリーク編集部

ネオジオフリーク11月号で紹介した『幕末浪漫第二幕　月華の剣士　Final edition』のキャライラストで、一部『月華の剣士　第一幕』、PS版『月華の剣士』のイラストを掲載してしまいました。
関係者各位、及び読者の皆様にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びします。

NEO·GEO FREAK 2000年12月1日発行(毎月1回・1日発行) 第6巻第12号/通巻67号 平成10年6月1日第三種郵便物認可



雑誌07225-12 T1107225120632